

EDUCAZIONE CIVICA 2^a

CLASSE SECONDA			
AMBITO	TEMATICA	PAGINE	OBIETTIVI
Amica Costituzione	Diritti e doveri	34, 35	Cogliere i diritti e i doveri nel vissuto personale
Amica Costituzione	La Costituzione e la pace	36, 37	Cogliere il valore della pace
Regole e diritti	I bambini sono cittadini L'identità	38, 39	Riconoscere la propria e altrui identità in base alla cittadinanza
L'Europa	I bambini cittadini dell'Europa Diritti e doveri	40, 41	Conoscere la propria identità europea
Regole e diritti	Valori e regole	42, 43	Distinguere tra regole e valori
		43	MI METTO ALLA PROVA
Regole e diritti	Le regole in famiglia	44	Conoscere le regole e le buone maniere condivise nell'ambiente familiare
Regole e diritti	L'ascolto	45	Capire l'importanza dell'ascolto reciproco
Amico computer	L'immagine digitale	46	Capire la composizione dell'immagine digitale
		47	MI METTO ALLA PROVA
Sicuri per strada	Il semaforo Il vigile urbano	48	Conoscere la segnaletica e i segnali della strada
Sicuri per strada	Il semaforo	49	Conoscere la segnaletica della strada
Mi sento bene	La sicurezza in casa	50, 51	Conoscere le regole di sicurezza personale Essere responsabili dei propri comportamenti
Mi sento bene	La sicurezza personale	52	Conoscere le regole di sicurezza personale
		53	MI METTO ALLA PROVA
Mi sento bene	L'alimentazione	54, 55	Conoscere i principi nutritivi Riflettere sulle funzioni del cibo
Proteggero la natura	Le forme di vita sulla Terra I bioindicatori	56, 57	Conoscere le principali forme di vita sulla Terra Conoscere gli insetti bioindicatori Capire l'importanza della tutela della biodiversità
Proteggero la natura	La tutela dell'ambiente: i rifiuti	58, 59	Cogliere l'impatto ambientale di alcuni rifiuti
Proteggero la natura	La raccolta differenziata	60	Cogliere l'importanza della differenziazione dei rifiuti
		61	MI METTO ALLA PROVA

TABELLA DELLA VALUTAZIONE PER PERIODI DA UTILIZZARE PER IL GIUDIZIO QUADRIMESTRALE IN PAGELLA
CLASSE 2^A

OBIETTIVI DELLA VALUTAZIONE DEL PERIODO DIDATTICO:	DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI	COMPETENZE TRASVERSALI/ COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Abilità sviluppate	LIVELLO RAGGIUNTO
<p>Mi sento bene (pagg. 50-55) Sicuri per strada (pagg. 48-49, 53)</p> <p>Riconoscere ed esprimere le condizioni del benessere e della sicurezza.</p>	<p>L'alunno riconosce ed esprime:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bisogni riguardanti l'alimentazione; - bisogni e regole fondamentali riguardanti il vivere sicuri (in casa e per strada). 	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Individuare le regole presenti nelle piccole comunità. - Parlare di sé, dei propri bisogni e delle proprie abitudini. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>
<p>Regole e diritti (pagg. 38-39; pagg. 42-45)</p> <p>Riconoscere e parlare di regole e diritti inerenti la cittadinanza.</p>	<p>L'alunno, riferendosi al vissuto personale e dei pari, riconosce e parla di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diritto alla cittadinanza; - valori e regole, nello specifico condivise in famiglia. 	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Parlare di sé e dei propri bisogni. - Cogliere l'universalità dei diritti, riflettendo sulle esperienze personali. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>
<p>Amica Costituzione (pagg. 34-37) L'Europa (pagg. 40-41)</p> <p>Riconoscere e parlare di diritti e di pace.</p>	<p>L'alunno riconosce e parla di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diritti e pace e della loro interdipendenza. 	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Riflettere sulla tematica di una narrazione e rielaborare i contenuti, portando conoscenze personali e partecipando a livello affettivo. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>
<p>Proteggero la natura (pagg. 56-61)</p> <p>Riconoscere e parlare di aspetti degli ambienti naturali. Individuare semplici soluzioni riguardanti i problemi ambientali.</p>	<p>L'alunno riconosce e parla:</p> <ul style="list-style-type: none"> - di biodiversità; - di problemi riguardanti la produzione di rifiuti; - di semplici soluzioni praticabili nella quotidianità. 	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Condividere conoscenze specifiche. - Affrontare situazioni problematiche e individuare semplici soluzioni. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>
<p>Amico computer (pagg. 46-47)</p> <p>Conoscere le produzioni iconiche di dispositivi digitali.</p>	<p>L'alunno riproduce schemi finalizzati alla composizione di immagini.</p>	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attivare conoscenze specifiche. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>

COMPETENZE TRASVERSALI 2^a-3^a

La competenza è la capacità di rispondere a esigenze individuali e sociali, di svolgere efficacemente un'attività o un compito. Ogni competenza coinvolge dimensioni cognitive, abilità, attitudini, motivazione, valori, emozioni e altri fattori sociali e comportamentali. Le competenze si acquisiscono e si sviluppano in contesti educativi formali come la scuola, non formali (famiglia, gioco, lavoro, media, ecc...), e la vita sociale nel suo complesso. Le competenze trasversali maturano attraverso un percorso che si costruisce gradualmente e al quale concorrono tutte le discipline. Le discipline, infatti, consentono di sviluppare contenuti e processi di apprendimento centrati sull'alunno e basati sulla costruzione delle competenze.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza imprenditoriale			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Valutare le informazioni ricavate dai testi. • Valutare il proprio lavoro e prendere decisioni basandosi sulle possibili alternative. • Portare a termine compiti e iniziative assunti in modo responsabile. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni a problemi di esperienza. • Adottare strategie di problem solving. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere le proprie opinioni rispetto a un vissuto. • Motivare le proprie scelte con semplici spiegazioni. • Proporre giochi e attività. • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. • Confrontare, con l'aiuto dell'insegnante, le idee altrui con le proprie. • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita: gioco, lavoro... • Individuare semplici situazioni problematiche in contesti reali e formulare ipotesi di soluzione. • Verbalizzare le fasi di un'attività eseguita. • Affrontare nuove situazioni in modo adeguato. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della conversazione. • I ruoli e la loro funzione. • L'ordine cronologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di esperienze. • Conversazioni guidate. • Circle time\brainstorming. • Riflessioni personali e collettive. • Letture scelte. • Giochi di gruppo, giochi di ruolo. • Riconoscimento degli ambienti che costituiscono uno spazio noto e delle loro funzioni. • Individuazione di situazioni problematiche. • Formulazione di ipotesi. • Problem solving. • Riconoscimento di situazioni possibili, impossibili e probabili. • Verbalizzazione di un'attività eseguita rispettando la successione temporale.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a affronta e svolge semplici compiti con l'aiuto dell'insegnante.	L'alunno/a svolge o risolve compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità principali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; pianifica e organizza progetti anche in gruppo e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza in materia di cittadinanza			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria. • Comprendere e rispettare le regole per la convivenza sociale. • Riflettere sui valori della convivenza. • Acquisire la consapevolezza che ognuno può intervenire sulla realtà apportando il proprio positivo e originale contributo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole del vivere in comune e rispettarle. • Partecipare all'attività di gruppo in modo responsabile, collaborativo e solidale. • Individuare alcune regole presenti nel mondo del bambino: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi; distinguere i loro compiti, i loro servizi, i loro scopi. • Adottare comportamenti di auto-controllo anche di fronte a crisi e/o insuccessi. • Adottare comportamenti appropriati nel gioco, nel lavoro, nella convivenza in generale. • Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. • Collaborare nella stesura del regolamento di classe. • Svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi. • Esercitare responsabilmente il proprio ruolo. • Proporre strategie per migliorare la partecipazione collettiva. • Prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà. • Rispettare l'ambiente e gli animali. • Rispettare il proprio e l'altrui materiale e le attrezzature comuni. • Confrontare usi, costumi, stili di vita propri e di altre culture, individuandone somiglianze e differenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Significato di gruppo, comunità. • Significato dei concetti di diritto, dovere, responsabilità, libertà. • Significato di regola, patto, sanzione. • Significato di tolleranza, lealtà, rispetto. • Alcune forme di democrazia nella scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di esperienze. • Conversazioni guidate. • Riflessioni personali e collettive. • Letture scelte. • Ascolto di canzoni. • Giochi di gruppo, giochi di ruolo.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a svolge compiti semplici in situazioni note solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e interpretare le informazioni. • Individuare le relazioni e i collegamenti presenti nei testi. • Trasferire le informazioni acquisite in altri contesti. • Individuare, scegliere e utilizzare varie fonti e varie modalità di informazione per organizzare il proprio apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rispondere a domande su un testo e su immagini in sequenza. • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione. • Individuare semplici collegamenti, anche su sollecitazione, tra informazioni contenute in testi ascoltati o letti. • Risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana, utilizzando le informazioni possedute. • Organizzare le informazioni, con la guida dell'insegnante, applicando semplici strategie. • Individuare le informazioni esplicite di un testo ascoltato o letto. • Completare semplici tabelle. • Produrre un semplice testo a partire dalle sequenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strategie di memorizzazione. • Semplici tabelle. • Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di storie. • Ascolto di indicazioni. • Conversazione guidata. • Osservazione di immagini e verbalizzazione con l'uso degli indicatori spaziali. • Riordino di sequenze rispettando la successione temporale. • Verbalizzazione con l'uso degli indicatori prima\dopo\infine. • Individuazione e collocazione di elementi all'interno di un reticolo. • Rappresentazione di percorsi. • Problem solving. • Comprensione della lettura attraverso riordino di sequenze, completamento di frasi, risposte a domande aperte e/o a scelta multipla. • Organizzazione delle informazioni raccolte attraverso il completamento di semplici tabelle e la costruzione di diagrammi. • Produzione orale o scritta di racconti di esperienze personali utilizzando gli indicatori spazio-temporali. • Uso di un lessico adeguato alle varie situazioni.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a svolge o risolve compiti semplici in situazioni note solo se opportunamente guidato.	L'alunno/a svolge o risolve compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare gli strumenti necessari a un utilizzo consapevole del patrimonio artistico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i colori primari e secondari. • Esplorare immagini utilizzando le capacità visive. • Esprimere emozioni attraverso i colori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Colori primari. • Colori secondari. • Linee, colori e forme. • Pittura, fotografia. • Emozioni e sentimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi dei colori. • Discriminazione dei colori primari e secondari. • Osservazione di quadri d'autore: individuazione dei colori usati e delle emozioni che essi suscitano. • Associazione colore\emozione.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a si esprime creativamente se affiancato/a dal docente. Osserva le immagini rispondendo a semplici domande su stimolo diretto dell'insegnante.	L'alunno/a si esprime seguendo indicazioni ed esempi. Osserva immagini e opere d'arte cogliendone i colori.	L'alunno/a si esprime creativamente e in autonomia. Osserva immagini e opere d'arte cogliendone colori ed emozioni.	L'alunno/a si esprime creativamente e in autonomia, anche con idee e soluzioni proprie. Osserva e interpreta immagini e opere d'arte cogliendone colori ed emozioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale			
COMPETENZA SPECIFICA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. 	<ul style="list-style-type: none"> Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer. Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> Il computer e i suoi usi. Mouse. Tastiera. Icone di Paint e di Word, giochi ed esercizi. 	<ul style="list-style-type: none"> Conversazioni guidate e schede per conoscere le varie parti del computer. Uso del mouse e della tastiera da soli e in gruppo. Apertura e chiusura dei programmi. Scrittura di semplici parole e brevi frasi. Scrittura di numeri. Produzione di disegni utilizzando il programma Paint. Uso degli strumenti di disegno e della tavolozza dei colori. Giochi interattivi.
LIVELLI DI PADRONANZA			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno/a, se guidato, utilizza le componenti conosciute del computer.	L'alunno/a svolge compiti semplici utilizzando il computer, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a utilizza adeguatamente il computer, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a utilizza autonomamente e in modo personalizzato il computer, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità.

Grazie all'uso del Libro Digitale Raffaello, l'alunno sarà in grado di usare il computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative.



LIBRO DIGITALE CON
IL RAFFAELLO PLAYER

Risorse digitali

Contenuti e strumenti di condivisione, per la lezione in classe e a casa

Alta leggibilità

Testo modificabile, dizionario integrato, servizio traduzione

Audiobook

Audiolibro integrale curato da speaker professionisti



Attivazione di risorse e strumenti tramite smartphone o tablet

DISCIPLINE SCIENTIFICHE 2^a-3^a

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

La **competenza matematica** è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza delle competenze aritmetico-matematiche, l'attenzione viene posta sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, in misura variabile, la capacità e la disponibilità a usare modelli matematici di pensiero (logico e spaziale), di simbolizzazione (segni delle operazioni, maggiore-minore-uguale, ecc.) e di presentazione (formule, modelli, grafici, carte).

La **competenza in campo scientifico** si riferisce alla capacità e alla disponibilità di usare l'insieme delle conoscenze e delle metodologie possedute per spiegare il mondo che ci circonda sapendo identificare le problematiche e traendo le conclusioni che siano basate su fatti comprovati.

La **competenza tecnologica** prende avvio dallo studio e l'esercizio della tecnologia che favorisce e stimola la generale attitudine umana a porre e a trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale. È importante che la cultura tecnica faccia maturare negli alunni una pratica tecnologica etica e responsabile, lontana da inopportuni riduzionismi o specialismi e attenta alla condizione umana nella sua interezza e complessità.

La **tecnologia** e l'**ingegneria** si occupano degli interventi e delle trasformazioni che gli esseri umani operano nei confronti dell'ambiente per garantirsi la sopravvivenza e, più in generale, per la soddisfazione dei propri bisogni. Rientrano nel campo di studio della tecnologia i principi di funzionamento e le modalità di impiego di tutti gli strumenti, i dispositivi, le macchine e i sistemi - materiali e immateriali - che l'essere umano progetta, realizza e usa per gestire o risolvere problemi o semplicemente per migliorare le proprie condizioni di vita. Le competenze in campo scientifico e tecnologico comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino anche nell'ottica della sostenibilità.

MATEMATICA 2^a

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

PREREQUISITI

Discipline: pagg. 4-7

MEGA esercizi: pagg. 2-3

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI			
<p>Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. Individuare analogie e differenze attraverso il confronto. Classificare figure e oggetti in base a una o più proprietà. Individuare e collocare una persona o un oggetto nello spazio. Osservare e descrivere la realtà circostante.</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni guidate - Canzoni - Attività in aula e in palestra - Classificazioni di figure e oggetti in base a una o più proprietà - Discriminazione visiva - Associazione di elementi e quantità - Verifiche in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a svolge compiti semplici solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

UDA 1: I NUMERI - LE OPERAZIONI

Discipline: pagg. 8-67

MEGA esercizi: pagg. 4-34

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>Numeri Contare oggetti o eventi, in senso progressivo e regressivo. Riconoscere i vari contesti di uso del numero partendo dal proprio vissuto. Leggere e scrivere i numeri naturali oltre il 100, con consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione. Effettuare spostamenti sulla tabella del 100 e coglierne le regolarità. Rappresentare i numeri naturali oltre il 100 anche sulla retta numerica, individuando il precedente e il successivo di un numero. Confrontare e ordinare i numeri oltre il 100.</p> <p>Operazioni aritmetiche Comprendere il significato delle quattro operazioni attraverso il riferimento a situazioni problematiche esperite attraverso varie modalità e metodologie. Eseguire addizioni e sottrazioni a mente e in colonna utilizzando algoritmi per il calcolo scritto. Eseguire addizioni e sottrazioni utilizzando strategie di calcolo mentale. Comprendere la relazione inversa tra l'addizione e la sottrazione e utilizzarla anche come strategia di calcolo. Operare con la moltiplicazione con l'aiuto di rappresentazioni grafiche varie (addizioni ripetute; schieramenti; incroci; combinazioni). Eseguire moltiplicazioni utilizzando strategie di calcolo mentale. Eseguire moltiplicazioni utilizzando algoritmi per il calcolo scritto. Costruire e memorizzare le tabelline della moltiplicazione. Operare con la divisione come distribuzione/ripartizione e come raggruppamento/contenenza. Eseguire divisioni, senza resto e con resto, con e senza l'aiuto di rappresentazioni grafiche. Comprendere la relazione inversa tra la moltiplicazione e la divisione e utilizzarla anche come strategia di calcolo. Utilizzare diversi strumenti e tecniche per l'esecuzione di divisioni. Comprendere e applicare i significati di "doppio-metà", "triplo-terza parte".</p>

ATTIVITÀ PROPOSTE

Numeri

- Costruzione dei numeri da 20 e oltre (fino a 999), rappresentazione dei numeri con diverse modalità (con simboli grafici ordinati, sull'abaco, con i BAM, con gli euro, in tabella e sulla retta numerica) e riflessioni sulle regolarità nella posizione dei numeri
- Individuazione del precedente e del successivo di un numero dato
- Confronto di numeri con l'uso dei simboli $>$, $<$, $=$, anche con la modalità vero/falso
- Riordino di numeri in senso crescente e decrescente
- Scomposizione e ricomposizione di numeri
- Completamento di successioni numeriche
- Giochi con scambi di cifre

Operazioni aritmetiche

- Presentazione e soluzione guidata di semplici problemi con l'addizione nei suoi diversi significati
- Esecuzione di addizioni a mente con l'uso di strategie di calcolo
- Esecuzione di addizioni in colonna, senza cambio e con cambio
- Presentazione e soluzione guidata di semplici problemi con la sottrazione nei suoi diversi significati
- Esecuzione di sottrazioni a mente con l'uso di strategie di calcolo
- Esecuzione di sottrazioni in colonna, senza cambio e con cambio
- Utilizzo della relazione inversa tra addizione e sottrazione per provare l'esattezza dei calcoli
- Utilizzo della relazione inversa tra addizione e sottrazione per completare operazioni con termini mancanti
- Completamento di sequenze numeriche con individuazione della regola
- Completamento di uguaglianze numeriche e individuazione di uguaglianze vere o false
- Calcoli in tabella con trucchi per aggiungere o togliere h, da, u
- Addizioni e sottrazioni in colonna con numeri di tre cifre
- Analisi di situazioni problematiche che evidenziano la relazione inversa tra addizione e sottrazione
- Presentazione e soluzione guidata di semplici problemi con la moltiplicazione
- Rappresentazione di moltiplicazioni mediante schieramenti, incroci e tabelle a doppia entrata/prodotto cartesiano
- Rappresentazione di moltiplicazioni sulla linea dei numeri
- Costruzione delle tabelline e delle numerazioni fino a 10
- Completamento di tabelline con fattori mancanti
- Costruzione e analisi della tavola pitagorica
- Esecuzione di moltiplicazioni in colonna, senza cambio e con cambio
- Presentazione e soluzione guidata di semplici problemi con la divisione nei suoi significati
- Rappresentazione grafica di distribuzioni e raggruppamenti
- Rappresentazione di divisioni mediante schieramenti
- Analisi di situazioni problematiche che evidenziano la relazione inversa tra la moltiplicazione e la divisione
- Completamento di moltiplicazioni e divisioni con termini mancanti
- Utilizzo di strategie di calcolo per l'esecuzione di divisioni senza resto e con resto (uso delle tabelline e delle numerazioni, con rappresentazione sulle dita)
- Completamento di schemi per il calcolo di "doppio-metà", "triplo-terza parte"
- Pagine speciali (SONO BRAVO - CALCOLO A MENTE)
- Compito di realtà (INSIEME NELLA REALTÀ - La festa della Matematica)
- Pagine di ripasso (più FACILE)
- Verifiche in itinere (SONO COMPETENTE?)
- Materiali multimediali audio e video
- Uso delle carte-gioco per attività di vario genere

VERIFICARE			
- Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni in riga e in colonna solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni in riga e in colonna mostrando di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni autonomamente mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni mostrando padronanza sia dell'uso delle conoscenze, delle abilità e delle strategie di calcolo.

UDA 2: I PROBLEMI

Discipline: pagg. 68-79

MEGA esercizi: pagg. 35-37

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno riesce a risolvere problemi spiegando a parole il procedimento seguito. Legge e comprende semplici testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
Riconoscere e analizzare una situazione problematica in diversi contesti (linguistici, matematici, iconografici e reali). Porre attenzione al lessico. Individuare nel testo di un problema i dati e la domanda. Analizzare un testo o un'immagine per ricavare informazioni.

<p>Individuare in un problema eventuali dati inutili o mancanti. Individuare nel testo di un problema i dati impliciti. Cogliere la relazione tra i dati, la domanda e il procedimento risolutivo. Costruire un testo problematico partendo da una rappresentazione grafica. Ricavare informazioni utili dal testo o da un'immagine e saperle interpretare. Elaborare una strategia risolutiva. Comprendere e risolvere semplici problemi con le quattro operazioni.</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Analisi dettagliata del testo di un problema: individuazione dei dati e della domanda - Soluzione di problemi con dati inutili o mancanti - Soluzione di problemi con dati impliciti - Scelta della domanda adeguata al testo di un problema - Completamento o produzione del testo di un problema partendo da una rappresentazione grafica o da un'operazione - Analisi di situazioni problematiche di tipo aritmetico e non, con scelta di strategie risolutive adeguate - Ricerca e individuazione degli elementi caratterizzanti un problema matematico - Problemi risolvibili con le quattro operazioni presentati attraverso storie matematiche da drammatizzare in classe per passare successivamente alla visualizzazione con disegno, tabella, schema di rappresentazione, diagrammi - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a risolve una situazione problematica solo se guidato/a dall'adulto.	L'alunno/a individua e risolve una semplice situazione problematica attraverso domande-stimolo.	L'alunno/a individua e risolve una situazione problematica autonomamente mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a individua e risolve una situazione problematica in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

UDA 3: SPAZIO E FIGURE

Discipline: pagg. 80-93

MEGA esercizi: pagg. 38-39

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI			
<p>L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. Descrive, denomina e classifica figure in base a caratteristiche geometriche. Trova la procedura più adeguata al contesto in uso.</p>			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI			
<p>Riconoscere alcune delle principali figure dello spazio, del piano e le linee. Individuare simmetrie in oggetti e figure date. Disegnare figure simmetriche. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati. Eseguire un percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno. Rappresentare e descrivere un semplice percorso sul piano reticolato. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare i punti.</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Individuazione della corrispondenza tra oggetti d'uso comune e solidi geometrici - Riconoscimento delle facce dei solidi - Disegno e descrizione dei vari tipi di linee - Disegno e completamento di poligoni - Completamento di figure simmetriche - Individuazione degli assi di simmetria - Pagine di CODING - Incroci; Percorsi; Azioni in sequenza; Azioni in ordine - Pagina di ripasso (più FACILE) - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a riconosce e disegna una figura geometrica e si muove nel reticolo conosciuto solo se guidato/a dall'adulto.	L'alunno/a riconosce e disegna una figura geometrica e si muove in semplici reticoli.	L'alunno/a riconosce una figura geometrica tra altre e la disegna autonomamente. Si muove nei reticoli mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a riconosce una figura geometrica tra altre e la disegna autonomamente. Si muove nei reticoli anche non noti in modo personale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

UDA 4: MISURA, RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Discipline: pagg. 94-112

MEGA esercizi: pagg. 40-48

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>L'alunno confronta dati e misure. Rappresenta relazioni e dati in situazioni significative. Utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>Misura Riconoscere le grandezze misurabili. Misurare e confrontare lunghezze usando unità di misura arbitrarie e convenzionali. Usare correttamente il righello. Confrontare i pesi usando unità di misura arbitrarie. Confrontare le capacità usando unità di misura arbitrarie. Misurare le durate utilizzando unità di misura convenzionali. Leggere l'orologio. Effettuare cambi con monete e banconote in euro. Risolvere problemi semplici con gli euro.</p> <p>Relazioni Riconoscere e rappresentare relazioni. Classificare in base a uno o due attributi. Rappresentare classificazioni mediante diagrammi.</p> <p>Dati e previsioni Raccogliere e registrare dati nell'ambito di una piccola indagine statistica. Completare un grafico partendo da una tabella di frequenza. Ricavare informazioni da un grafico. Riconoscere eventi certi, possibili, impossibili. Riconoscere e qualificare le situazioni certe e incertezza.</p>

ATTIVITÀ PROPOSTE			
<p>Misura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Misurazione di lunghezze con unità di misura arbitrarie e con il righello - Confronti indiretti di peso e capacità con l'uso di un medio termine - Lettura dell'orologio e calcolo di semplici durate - Rappresentazione di orari dati sull'orologio a lancette - Semplici somme e cambi con monete e banconote in euro - Soluzione di problemi, illustrati e non, con gli euro anche attraverso semplici giochi con gli euro <p>Relazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso dei quantificatori - Comprensione delle relazioni con l'uso di frecce e diagrammi <p>Dati e previsioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Semplici giochi con i dadi e materiale vario per l'individuazione di casi certi, possibili e impossibili - Semplici indagini statistiche con registrazione dei dati e rappresentazione/completamento di grafici - Lettura di grafici per ricavarne informazioni specifiche - Prove INVALSI (COME L'INVALSI) - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE

<p>L'alunno/a confronta dati e misure, classifica numeri, figure e oggetti in base a una proprietà solo se guidato/a dall'adulto. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle solo se aiutato/a.</p>	<p>L'alunno/a confronta semplici dati e misure, classifica numeri, figure e oggetti in base a una proprietà. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle.</p>	<p>L'alunno/a in autonomia confronta dati e semplici misure, classifica numeri, figure e oggetti in base a una proprietà. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con diagrammi, schemi e tabelle mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p>	<p>L'alunno/a confronta dati e misure con unità di misura arbitrarie e non, classifica numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà autonomamente. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.</p>
---	--	---	---

SCIENZE 2^a

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneri

UDA 1: GLI ESSERI VIVENTI

Discipline: pagg. 166-175

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
Osservare i momenti significativi della vita di piante e animali, individuando somiglianze e differenze. Riconoscere in altri organismi viventi bisogni analoghi ai propri. Osservare e descrivere alcune caratteristiche dei viventi operando una prima classificazione. Cogliere la relazione tra gli animali e l'ambiente. Riconoscere le parti principali di una pianta e le loro funzioni.
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione del ciclo vitale, simile nelle piante e negli animali - Classificazione degli animali in base ad alcune principali caratteristiche - Presentazione di alcune strategie di adattamento all'ambiente degli animali: dalla costruzione della tana al movimento - Classificazione delle piante in base alle caratteristiche del fusto - Riconoscimento e nomenclatura delle parti di una pianta - Osservazione e individuazione delle principali parti della pianta e delle loro funzioni: foglie, rami, fusto, radici, fiore, frutto e seme - Classificazione delle foglie in base alla forma - Ricostruzione delle fasi di trasformazione del fiore in frutto - Pagina di ripasso (più FACILE) - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Compito di realtà (INSIEME NELLA REALTÀ - Prendersi cura di...) - Materiali multimediali audio e video
VERIFICARE
<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto degli interventi dei bambini - Partecipazione alle attività di osservazione e sperimentazione proposte - Esposizione dei contenuti guidata dalle immagini - Schede con test a risposta a scelta multipla, a completamento, vero-falso

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a riconosce le caratteristiche degli esseri viventi solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a riconosce e distingue le caratteristiche degli esseri viventi mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a riconosce e distingue le caratteristiche degli esseri viventi mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a riconosce e distingue le caratteristiche degli esseri viventi mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.

UDA 2: I MATERIALI - L'ACQUA

Discipline: pagg. 176-183

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico realizzando semplici esperimenti.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze.</p> <p>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>Riconoscere i materiali di cui sono fatti gli oggetti e le loro principali caratteristiche.</p> <p>Riconoscere gli stati della materia.</p> <p>Comprendere e descrivere i passaggi di stato dell'acqua.</p> <p>Comprendere e descrivere il ciclo dell'acqua.</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione e descrizione delle caratteristiche e della funzione di materiali diversi - Classificazione dei materiali in naturali e artificiali - Osservazione dei diversi stati della materia: solidi, liquidi, gas, polveri - Descrizione delle principali caratteristiche dell'acqua e del suo utilizzo

<ul style="list-style-type: none"> - Esperimento: Gli stati dell'acqua - Il ciclo dell'acqua attraverso una sua rappresentazione grafica - Pagina di ripasso (più FACILE) - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto degli interventi dei bambini - Partecipazione alle attività di osservazione proposte - Schede con test a risposta a scelta multipla, a completamento, vero-falso 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a riconosce le caratteristiche dei diversi materiali e dell'acqua solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a riconosce e distingue le caratteristiche dei diversi materiali e dell'acqua mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a riconosce e distingue le caratteristiche dei diversi materiali e dell'acqua mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a riconosce e distingue le caratteristiche dei diversi materiali e dell'acqua mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.

EDUCAZIONE CIVICA 3^a

CLASSE TERZA			
AMBITO	TEMATICA	PAGINE	OBIETTIVI
Amica Costituzione	La Costituzione Diritti e doveri Diritti inviolabili	62, 63	Capire la funzione di diritti e doveri Capire la funzione dei diritti per gli animali Capire il significato di "diritto inviolabile" nel vissuto personale
Amica Costituzione	Diritti e doveri	64, 65	Comprendere la reciprocità di diritti e doveri
Amica Costituzione	La bandiera italiana La bandiera europea	66	Conoscere la bandiera italiana e quella europea
Amica Costituzione	La democrazia Il modello democratico	67	Fare esperienza del modello democratico Mettere in relazione problema-soluzione-esito
Regole e diritti	Regole e leggi	68, 69	Distinguere tra regole e leggi Cogliere la funzione delle leggi nella vita quotidiana
		70	MI METTO ALLA PROVA
Regole e diritti	Il principio di uguaglianza	71	Comprendere il principio di uguaglianza enunciato dalla Costituzione
Regole e diritti	Il principio di uguaglianza Uguali a scuola L'accoglienza	72, 73	Capire il valore dell'accoglienza Conoscere i comportamenti che permettono e favoriscono l'accoglienza
Regole e diritti	Il lavoro, diritto/dovere	74	Cogliere il valore e la funzione del lavoro
Regole e diritti	Agenda 2030	75	Conoscere in generale i contenuti e le finalità di Agenda 2030
Regole e diritti	L'euro	76	Conoscere l'origine e il valore della moneta europea
Regole e diritti	Le tasse	77	Cogliere la funzione delle tasse nella società
Sicuri per strada	La bicicletta Le regole di sicurezza	78, 79	Conoscere la struttura della bicicletta Conoscere le regole del ciclista
Mi sento bene	Le scelte personali	80	Cogliere l'importanza della libertà di scelta Saper superare le differenze di genere
Mi sento bene	La salute	81	Capire l'importanza delle cure mediche
Mi sento bene	L'alimentazione	82	Cogliere l'importanza degli stili di vita a tutela del benessere
Mi sento bene	L'alimentazione	83	Capire la funzione energetica del cibo
Mi sento bene	L'alimentazione	84, 85	Mettere in relazione cibo e benessere Saper quantificare l'apporto energetico del cibo
Mi sento bene	L'attività fisica	86	Comprendere l'importanza dell'attività fisica per il benessere fisico e mentale
Mi sento bene	La competizione	87	Cogliere il significato della competitività nelle relazioni personali Individuare strategie di risoluzione dei conflitti

Mi sento bene	Le emozioni e gli stati d'animo	88	Riconoscere e narrare emozioni e stati d'animo
		89	MI METTO ALLA PROVA
Proteggero la natura	I rifiuti	90	Riflettere sulla provenienza dei rifiuti Cogliere l'impatto dei rifiuti sull'ambiente
Proteggero la natura	Riciclare	91	Fare esperienza di riciclaggio di materiali di uso comune
Proteggero la natura	La città e la qualità dell'aria	92	Capire le cause dell'inquinamento dell'aria in città
Proteggero la natura	Buone pratiche ambientali	93	Scegliere oggetti che tutelano l'ambiente
Proteggero la natura	Il volontariato a servizio dell'ambiente	94	Conoscere un esempio di salvaguardia del patrimonio paesaggistico e culturale italiano
		95	MI METTO ALLA PROVA
Amico computer	La sicurezza digitale	96	Conoscere semplici regole di tutela della salute nell'utilizzo dei dispositivi digitali

TABELLA DELLA VALUTAZIONE PER PERIODI DA UTILIZZARE PER IL GIUDIZIO QUADRIMESTRALE IN PAGELLA
CLASSE 3^A

OBIETTIVI DELLA VALUTAZIONE DEL PERIODO DIDATTICO:	DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI	COMPETENZE TRASVERSALI/ COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Abilità sviluppate	LIVELLO RAGGIUNTO
<p>Mi sento bene (pagg. 80-89) Sicuri per strada (pagg. 78-79)</p> <p>Conoscere e rielaborare le condizioni del benessere e della sicurezza.</p>	<p>L'alunno conosce e rielabora:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bisogni riguardanti l'alimentazione, la salute, l'attività fisica; - la necessità di un'effettiva tutela della parità di genere; - emozioni che caratterizzano le relazioni interpersonali; - bisogni e regole fondamentali riguardanti il vivere sicuri (in casa e per strada). 	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Parlare di sé, dei propri bisogni e delle proprie emozioni. <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inserirsi nelle discussioni esprimendo conoscenze e punti di vista personali. - Individuare le informazioni esplicite di un testo ascoltato o letto. - Completare semplici tabelle. <p>Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i dispositivi digitali e Internet per raccogliere informazioni. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>

<p>Regole e diritti (pagg. 68-77)</p> <p>Conoscere e parlare di regole e diritti.</p>	<p>L'alunno conosce e parla:</p> <ul style="list-style-type: none"> - della differenza tra una regola e una legge facendo riferimento a situazioni quotidiane; - di alcuni principi fondamentali della Costituzione; - di alcuni obiettivi di Agenda 2030; - della necessità di un'effettiva tutela della parità di genere; - delle emozioni che caratterizzano le relazioni interpersonali; - dei bisogni e delle regole fondamentali riguardanti il vivere sicuri (in casa e per strada); - della responsabilità verso la collettività sociale (pagare le tasse). 	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Parlare di sé e dei propri bisogni. - Cogliere l'universalità dei diritti, riflettendo sulle esperienze personali. <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inserirsi nelle discussioni esprimendo conoscenze e punti di vista personali. - Individuare le informazioni esplicite di un testo ascoltato o letto. - Completare semplici tabelle. <p>Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i dispositivi digitali e Internet per raccogliere informazioni. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>
<p>Amica Costituzione (pagg. 62-67, 70)</p> <p>Conoscere e rielaborare informazioni.</p>	<p>L'alunno riconosce e parla di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diritti e doveri in generale; - contenuti della Costituzione (diritti e doveri). <p>Mette in atto rappresentazioni riferite alla democrazia e al suo carattere rappresentativo.</p>	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Riflettere sulla tematica di una narrazione e rielaborare i contenuti, portando conoscenze personali e partecipando a livello affettivo. <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inserirsi nelle discussioni esprimendo conoscenze e punti di vista personali. - Individuare le informazioni esplicite di un testo ascoltato o letto. - Riflettere e rappresentare contesti reali. - Completare semplici tabelle. <p>Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i dispositivi digitali e Internet per raccogliere informazioni. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>

<p>Proteggere la natura (pagg. 90-95)</p> <p>Riconoscere e parlare di aspetti degli ambienti naturali e del patrimonio culturale. Individuare semplici soluzioni riguardanti i problemi ambientali.</p>	<p>L'alunno riconosce e parla di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - problemi riguardanti la produzione di rifiuti; - problemi riguardanti la qualità dell'aria; - semplici soluzioni praticabili nella quotidianità. 	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipare alle attività di gruppo in modo responsabile e collaborativo. - Condividere conoscenze specifiche. - Affrontare situazioni problematiche e individuare semplici soluzioni. <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inserirsi nelle discussioni esprimendo conoscenze e punti di vista personali. - Individuare le informazioni esplicite di un testo ascoltato o letto. - Riflettere e rappresentare contesti reali. - Completare semplici tabelle. <p>Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i dispositivi digitali e Internet per raccogliere informazioni. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>
<p>Amico computer (pag. 96)</p> <p>Conoscere le regole di utilizzo dei dispositivi digitali.</p>	<p>L'alunno conosce e rielabora le regole di un utilizzo in sicurezza dei dispositivi digitali.</p>	<p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attivare conoscenze specifiche. <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individuare le informazioni esplicite di un testo ascoltato o letto. - Riflettere e rappresentare contesti reali. - Completare semplici tabelle. <p>Competenza digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare i dispositivi digitali e Internet per raccogliere informazioni. 	<p>Avanzato Intermedio Base In via di prima acquisizione</p>

MATEMATICA 3^a

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

PREREQUISITI

Discipline: pagg. 4-9

MEGA esercizi: pagg. 2-4

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI			
<p>Conteggio di oggetti concreti o rappresentati graficamente. Scrittura di numeri in cifre e in parole. Confronto e riordino di numeri, anche con l'uso di $<$, $>$, $=$. Individuazione del precedente e del successivo di un numero. Rappresentazione dei numeri, anche sull'abaco. Scomposizione dei numeri.</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Lettura e scrittura di numeri - Associazione di elementi/quantità - Consolidamento dei significati di "numero" e "cifre" - Comprensione delle regole della notazione decimale e posizionale - Raggruppamenti e cambi con materiali strutturati e non, oppure con l'uso di simboli grafici non convenzionali - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento - Verifiche a livelli 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a svolge compiti semplici solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a svolge compiti semplici mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

UDA 1: I NUMERI - LE OPERAZIONI

Discipline: pagg. 10-57

MEGA esercizi: pagg. 5-29; pagg. 73-75

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali. Riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>I numeri</p> <p>Leggere e scrivere i numeri naturali fino a 9999, con consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione, compreso il ruolo dello zero nella notazione posizionale.</p> <p>Contare oggetti o eventi, in senso progressivo e regressivo.</p> <p>Rappresentare i numeri naturali oltre il 100 anche sulla retta numerica, individuando il precedente e il successivo di un numero.</p> <p>Effettuare spostamenti sulla linea dei numeri e coglierne le regolarità.</p> <p>Confrontare e ordinare i numeri oltre il 1000.</p> <p>Comporre e scomporre numeri naturali entro il 9999.</p> <p>Le operazioni</p> <p>Comprendere il significato delle quattro operazioni attraverso il riferimento a situazioni problematiche esperite attraverso varie modalità e metodologie.</p> <p>Comprendere i significati dell'addizione e della sottrazione attraverso situazioni problematiche e consolidare la relativa terminologia specifica.</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni a mente e in colonna utilizzando algoritmi per il calcolo scritto.</p> <p>Eseguire addizioni e sottrazioni utilizzando strategie di calcolo mentale.</p> <p>Conoscere e applicare le proprietà dell'addizione e della sottrazione.</p> <p>Costruire e analizzare la tabella dell'addizione e della moltiplicazione.</p> <p>Comprendere la relazione inversa tra l'addizione e la sottrazione e utilizzarla anche come strategia di calcolo.</p> <p>Comprendere i significati della moltiplicazione attraverso situazioni problematiche e consolidare la relativa terminologia specifica.</p> <p>Costruire e memorizzare le tabelline della moltiplicazione.</p> <p>Eseguire moltiplicazioni utilizzando strategie di calcolo mentale.</p> <p>Eseguire moltiplicazioni utilizzando algoritmi per il calcolo scritto.</p>

Eseguire moltiplicazioni in colonna con due cifre al moltiplicatore.
 Conoscere e applicare le proprietà della moltiplicazione.
 Costruire e analizzare la tabella della moltiplicazione.
 Comprendere i significati della divisione attraverso situazioni problematiche e consolidare la relativa terminologia specifica.
 Eseguire divisioni, senza resto e con resto, con e senza l'aiuto di rappresentazioni grafiche.
 Acquisire e applicare l'algoritmo della divisione in colonna.
 Conoscere e applicare le proprietà della divisione.
 Costruire e analizzare la tabella della divisione.
 Comprendere la relazione inversa tra la moltiplicazione e la divisione e utilizzarla anche come strategia di calcolo.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Rappresentazione dei numeri con diverse modalità (con simboli grafici ordinati, sull'abaco, con i BAM, con gli euro, in tabella e sulla retta numerica) e riflessioni sulle regolarità nella posizione dei numeri
- Individuazione del precedente e del successivo di un numero dato
- Confronto di numeri con l'uso dei simboli $>$, $<$, $=$, anche con la modalità vero/falso
- Riordino di numeri in senso crescente e decrescente
- Scomposizione e ricomposizione di numeri, con particolare attenzione al ruolo dello zero
- Completamento di successioni numeriche
- Completamento delle coppie di 10 - 100 - 1000
- Giochi numerici con scambi di cifre
- Situazioni problematiche che richiedono l'addizione nei suoi diversi significati
- Esecuzione di addizioni a mente, con l'uso delle proprietà e di strategie di calcolo
- Esecuzione di addizioni in colonna, senza cambio e con cambio
- Costruzione e analisi della tabella dell'addizione
- Situazioni problematiche che richiedono la sottrazione nei suoi diversi significati
- Esecuzione di sottrazioni a mente, con l'uso della proprietà e di strategie di calcolo
- Esecuzione di sottrazioni in colonna, senza cambio e con cambio
- Costruzione e analisi della tabella della sottrazione
- Utilizzo della relazione inversa tra addizione e sottrazione per provare l'esattezza dei calcoli
- Utilizzo della relazione inversa tra addizione e sottrazione per completare operazioni con termini mancanti
- Completamento di sequenze numeriche con individuazione della regola
- Completamento di uguaglianze numeriche e individuazione di uguaglianze vere o false
- Calcoli anche in tabella con trucchi per aggiungere o togliere h, da, u
- Analisi di situazioni problematiche che evidenziano la relazione inversa tra addizione e sottrazione
- Situazioni problematiche che richiedono la moltiplicazione nei suoi diversi significati
- Ripasso e analisi della tavola pitagorica
- Esecuzione di moltiplicazioni a mente, con l'uso delle proprietà e di strategie di calcolo
- Esecuzione di moltiplicazioni in colonna con una cifra al moltiplicatore, senza cambio e con cambio
- Esecuzione di moltiplicazioni in colonna con due cifre al moltiplicatore
- Costruzione e analisi della tabella della moltiplicazione
- Situazioni problematiche che richiedono la divisione nei suoi diversi significati
- Esecuzione di divisioni in riga, con l'uso della proprietà e di strategie di calcolo
- Esecuzione di divisioni in colonna, senza e con resto
- Costruzione e analisi della tabella della divisione
- Analisi di situazioni problematiche che evidenziano la relazione inversa tra moltiplicazione e divisione
- Completamento di moltiplicazioni e divisioni con termini mancanti
- Completamento di schemi per il calcolo di "doppio-metà", "triplo-terza parte"...
- Esecuzione di moltiplicazioni e divisioni di numeri naturali per 10-100-1000

<ul style="list-style-type: none"> - Pagine speciali (SONO BRAVO - CALCOLO A MENTE) - Pagine di ripasso (più FACILE) - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento - Verifiche a livelli 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni in riga e in colonna solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni in riga e in colonna mostrando di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni autonomamente mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a sa contare in modalità progressiva e regressiva ed eseguire operazioni mostrando padronanza sia dell'uso delle conoscenze, delle abilità e delle strategie di calcolo.

UDA 2: I PROBLEMI

Discipline: pagg. 58-71

MEGA esercizi: pagg. 30-38; pag. 76

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>L'alunno riconosce e rappresenta situazioni problematiche. Legge e comprende semplici testi che coinvolgono aspetti logici e matematici. Riesce a risolvere problemi spiegando a parole il procedimento seguito.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>Riconoscere e analizzare una situazione problematica in diversi contesti (linguistici, matematici, iconografici e reali). Individuare gli elementi fondamentali di un problema matematico. Porre attenzione al lessico. Distinguere nel testo di un problema dati utili, inutili, mancanti, nascosti. Risolvere problemi con una domanda e una operazione. Risolvere problemi con due domande e due operazioni. Risolvere problemi con una domanda e due operazioni. Cogliere la relazione tra i dati, la domanda e il procedimento risolutivo. Costruire un testo problematico partendo da una rappresentazione grafica. Ricavare informazioni utili dal testo o da un'immagine e saperle interpretare. Elaborare una strategia risolutiva e comunicarla ad altri.</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Analisi dettagliata del testo di un problema: individuazione degli elementi che lo caratterizzano - Soluzione di problemi con dati utili, inutili - Soluzione di problemi con dati impliciti - Completamento di problemi con dati mancanti - Scelta della domanda adeguata al testo di un problema - Soluzione di problemi con una o più domande o con domanda nascosta - Completamento o produzione del testo di un problema partendo da una rappresentazione grafica o da un'operazione o da un diagramma - Analisi di situazioni problematiche di tipo aritmetico e non, con scelta di strategie risolutive adeguate - Problemi risolvibili con le quattro operazioni presentati attraverso immagini o storie matematiche da drammatizzare in classe per passare successivamente alla rappresentazione con disegno, tabella, diagramma - Pagine speciali (DENTRO LE PAROLE - Le parole nei problemi) - Compito di realtà (INSIEME NELLA REALTÀ - La festa della Matematica) - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere
VERIFICARE
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento - Verifiche a livelli

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a risolve una situazione problematica solo se guidato/a dall'adulto.	L'alunno/a individua e risolve una semplice situazione problematica attraverso domande-stimolo.	L'alunno/a individua e risolve una situazione problematica autonomamente mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a individua e risolve una situazione problematica in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

UDA 3: LE FRAZIONI - I DECIMALI

Discipline: pagg. 72-87

MEGA esercizi: pagg. 39-45; pagg. 77-78

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno opera con frazioni e numeri decimali anche sulla retta numerica, in semplici addizioni e sottrazioni e in riferimento alle misure di valore.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
Riconoscere e rappresentare le unità frazionarie. Rappresentare graficamente frazioni. Leggere, scrivere e confrontare frazioni decimali. Riconoscere la corrispondenza tra frazioni decimali e numeri decimali. Comprendere il valore posizionale delle cifre nei numeri decimali. Rappresentare i decimali sulla retta numerica. Comprendere l'uso dei centesimi di euro. Eseguire semplici addizioni e sottrazioni con i numeri decimali.
ATTIVITÀ PROPOSTE
- Frazionamento di figure - Rappresentazioni di frazioni tramite disegno e colorazione di figure - Individuazione di frazioni corrispondenti alla parte colorata e non di figure

- Individuazione dell'unità frazionaria
- Rappresentazione di frazioni decimali
- Trasformazione di frazioni decimali in numeri decimali
- Rappresentazione di frazioni e numeri decimali in tabella, sulla retta numerica, con i simboli
- Cambi con gli euro
- Confronti tra prezzi in euro
- Soluzione di semplici problemi con gli euro: addizioni e sottrazioni in colonna con i numeri decimali
- Pagina di ripasso (più FACILE)
- Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?)
- Materiali multimediali audio e video
- Uso delle carte-gioco per attività di vario genere

VERIFICARE

- Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane
- Attività di verifica a fine argomento
- Verifiche a livelli

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE

L'alunno/a riconosce frazioni di figure e frazioni decimali e opera con i numeri decimali solo se guidato/a dall'adulto.	L'alunno/a riconosce e rappresenta frazioni di figure e frazioni decimali; opera con i numeri decimali in situazioni semplici.	L'alunno/a riconosce e rappresenta frazioni di figure autonomamente, opera anche con frazioni e numeri decimali mostrando di utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a riconosce e rappresenta frazioni di figure autonomamente, opera anche con frazioni e numeri decimali in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.
--	--	---	---

UDA 4: LA MISURA*Discipline:* pagg. 88-105*MEGA esercizi:* pagg. 46-58; pag. 78

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno conosce e utilizza unità di misure arbitrarie e convenzionali.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>Cogliere il concetto di unità di misura.</p> <p>Conoscere e utilizzare le unità di misura convenzionali di lunghezza.</p> <p>Conoscere e utilizzare le unità di misura convenzionali di capacità.</p> <p>Conoscere e utilizzare le unità di misura convenzionali di peso/massa.</p> <p>Distinguere tra peso lordo, peso netto e tara.</p> <p>Effettuare stime di misura.</p> <p>Leggere e scomporre le misure.</p> <p>Eseguire equivalenze.</p> <p>Risolvere semplici problemi con le misure.</p> <p>Calcolare valore unitario, valore totale e quantità.</p> <p>Conoscere e usare le misure di tempo.</p> <p>Operare con monete e banconote dell'euro.</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Esempi, esperienze e riflessioni sul significato della misura e di unità di misura - Presentazione delle misure di lunghezza: individuazione delle relazioni tra il metro e i suoi multipli e sottomultipli - Scomposizione di misure e inserimento in tabella - Esecuzione di equivalenze con misure di lunghezza e completamento di uguaglianze - Presentazione delle misure di capacità: relazioni, stime, equivalenze, scomposizioni e problemi - Presentazione delle misure di peso/massa: relazioni, stime, equivalenze e soluzioni di problemi, compresi quelli su peso lordo, peso netto e tara - Soluzioni di problemi sul Sistema Internazionale delle unità di misura (equivalenze, valore totale, valore unitario) - Presentazione delle misure di tempo: lettura dell'orologio, equivalenze e calcolo di durate - Attività di riconoscimento, giochi e cambi con monete e banconote dell'euro - Pagina di ripasso (più FACILE) - Verifiche in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere
VERIFICARE
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento - Verifiche a livelli

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a misura grandezze, esegue semplici equivalenze e risolve problemi con l'uso di misure mediante il costante supporto dell'insegnante.	L'alunno/a misura grandezze, esegue semplici equivalenze e risolve problemi con l'uso di misure, ricorrendo a volte alla guida dell'insegnante.	L'alunno/a in autonomia misura grandezze, esegue equivalenze e risolve problemi con l'uso di misure.	L'alunno/a in modo personale misura grandezze, esegue equivalenze e risolve problemi con l'uso di misure mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

UDA 5: SPAZIO E FIGURE

Discipline: pagg. 106-125

MEGA esercizi: pagg. 59-68; pag. 79

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio. Descrive, denomina, classifica e disegna figure in base a caratteristiche geometriche.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
Riconoscere le principali figure solide. Individuare facce, spigoli e vertici nei poliedri. Riconoscere le principali figure piane negli sviluppi dei solidi. Classificare le linee. Riconoscere rette, semirette e segmenti. Comprendere il significato di angolo. Distinguere tra poligoni e non. Comprendere il significato di perimetro. Comprendere il significato di area. Confrontare le aree e individuare le figure equiestese. Riconoscere simmetrie e disegnare figure simmetriche. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico usando termini adeguati. Eseguire un percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.

<p>Rappresentare e descrivere un semplice percorso sul piano reticolato. Utilizzare il piano cartesiano per localizzare elementi.</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscimento di figure solide e piane e presentazione dei relativi elementi caratterizzanti - Riconoscimento, definizione e rappresentazione di linee, rette, semirette, segmenti - Conoscenza della posizione tra rette: incidenza, perpendicolarità e parallelismo - Individuazione di angoli e loro classificazione con relativa costruzione - Discriminazione tra poligoni e non poligoni - Disegno e completamento di poligoni - Riconoscimento di poligoni con caratteristiche date - Presentazione del significato di perimetro e relativo calcolo sia con unità di misura arbitrarie sia con quelle convenzionali - Presentazione del significato di area e relativo calcolo con unità di misura arbitrarie - Riconoscimento e disegno di figure equiestese - Riconoscimento, disegno e completamento di figure simmetriche - Individuazione degli assi di simmetria - Pagine di CODING - Percorsi; Reticoli; Messaggi in codice - Pagina di ripasso (più FACILE) - Verifiche in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento - Verifiche a livelli 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a riconosce e disegna una figura geometrica e si muove nel reticolo conosciuto solo se guidato/a dall'adulto.	L'alunno/a riconosce e disegna una figura geometrica e si muove in semplici reticoli.	L'alunno/a riconosce una figura geometrica tra altre e la disegna autonomamente, si muove nei reticoli mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a riconosce una figura geometrica tra altre e la disegna autonomamente, si muove nei reticoli anche non noti in modo personale mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

UDA 6: RELAZIONI, DATI E PREVISIONI

Discipline: pagg. 126-135

MEGA esercizi: pagg. 69-72; pag. 80

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
L'alunno inizia a rilevare, analizzare e interpretare dati significativi. Utilizza consapevolmente rappresentazioni grafiche. Impara a riconoscere semplici situazioni di incertezza.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
Individuare e rappresentare relazioni. Classificare in base a una o più proprietà. Rappresentare una classificazione con diversi tipi di diagrammi. Realizzare una semplice indagine e rappresentare i dati raccolti con un grafico. Usare correttamente i termini "certo, possibile, impossibile". Quantificare, in casi elementari, la probabilità di verificarsi di un evento.
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Classificazioni di elementi mediante diagramma ad albero, di Venn, di Carroll - Attività varie per il significato di intersezione (scoperta, completamento e individuazione dei criteri di intersezione) - Individuazione e rappresentazioni di relazioni tra elementi con frecce, in tabella - Realizzazione di semplici indagini statistiche nelle sue varie fasi: raccolta e registrazione dei dati, costruzione di grafici, lettura e analisi degli indici statistici (la moda). - Riconoscimento di previsioni certe, possibili, impossibili sul verificarsi di determinati eventi. - Confronti di probabilità - Compito di realtà (INSIEME NELLA REALTÀ - Realizziamo un crucinero) - Pagina di ripasso (più FACILE) - Verifiche in itinere (SONO COMPETENTE?) - Materiali multimediali audio e video - Uso delle carte-gioco per attività di vario genere

VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Osservazioni condotte dall'insegnante durante le attività di conversazione, di gioco, di lavoro di gruppo per rilevare grado di partecipazione, interesse, autonomia dell'alunno e capacità di applicare le conoscenze acquisite in situazioni quotidiane - Attività di verifica a fine argomento - Verifiche a livelli 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a confronta dati, classifica numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà solo se guidato/a dall'adulto. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle solo se aiutato/a.	L'alunno/a confronta semplici dati, classifica numeri, figure e oggetti almeno in base a una proprietà. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle.	L'alunno/a in autonomia confronta dati, classifica numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con diagrammi, schemi e tabelle mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a confronta dati, classifica numeri, figure e oggetti in base a una o più proprietà autonomamente. Legge e rappresenta relazioni e dati relativi a esperienze concrete con semplici diagrammi, schemi e tabelle in modo personale, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite.

SCIENZE 3^a

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria

UDA 1: CONOSCERE LE SCIENZE

Discipline: pagg. 137-141; pag. 184

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI			
<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p>			
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI			
<p>Osservare, utilizzare e, quando è possibile, costruire semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.</p>			
ATTIVITÀ PROPOSTE			
<ul style="list-style-type: none"> - Introduzione al significato della parola "Scienza" e presentazione di alcuni tipi di scienziati - Pagina di TECNOLOGIA - Gli strumenti utilizzati dagli scienziati - Presentazione del metodo sperimentale con relativo esperimento - Materiali multimediali audio e video 			
VERIFICARE			
<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto degli interventi dei bambini - Partecipazione alle attività di osservazione e sperimentazione proposte - Analisi della documentazione prodotta sulle sperimentazioni - Esposizione dei contenuti guidata dalle immagini - Schede con test a risposta a scelta multipla, a completamento, vero-falso 			
LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a riconosce le fasi del metodo sperimentale solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a riconosce e distingue le fasi del metodo sperimentale mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a riconosce e distingue le fasi del metodo sperimentale mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a riconosce e distingue le fasi del metodo sperimentale mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.

UDA 2: LA MATERIA

Discipline: pagg. 142-167; pagg. 185-187

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>L'alunno sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>Individua nei fenomeni somiglianze e differenze, fa misurazioni, registra dati significativi, identifica relazioni spazio-temporali.</p> <p>Ha atteggiamenti di cura, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente naturale.</p> <p>Esponde in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>Individuare, attraverso l'interazione diretta, la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, scomporli e ricomporli, riconoscerne funzioni e modi d'uso.</p> <p>Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.</p> <p>Individuare strumenti e unità di misura appropriati alle situazioni problematiche in esame, fare misure e usare la matematica conosciuta per trattare i dati.</p> <p>Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore, ecc.</p> <p>Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali (ad opera del Sole, di agenti atmosferici, dell'acqua, ecc.) e quelle ad opera degli esseri umani (urbanizzazione, coltivazione, industrializzazione, ecc.).</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Spiegazione della materia e dei suoi stati - Presentazione dei 4 elementi: acqua, aria, fuoco e terra - Trattazione dell'acqua: caratteristiche, stati e ciclo dell'acqua - Spiegazione delle manifestazioni della forza dell'acqua in natura - Esperimento con il ghiaccio - Pagina di TECNOLOGIA - Il mulino ad acqua: spiegazione di come gli esseri umani sfruttano l'energia dell'acqua - Pagina di TECNOLOGIA - La ruota del mulino: costruzione di un modellino di una ruota del mulino - Trattazione dell'aria: presentazione delle caratteristiche attraverso esperimenti - Spiegazione delle manifestazioni della forza dell'aria in natura e del suo sfruttamento da parte degli esseri umani - Trattazione del fuoco come calore - Misurazione della temperatura attraverso vari tipi di termometro - Approfondimento sul termometro tradizionale

- Trattazione della conducibilità ed esperimento.
- Pagina di TECNOLOGIA - Il calore in casa: spiegazione del funzionamento degli impianti di riscaldamento
- Presentazione dei materiali di origine vegetale, animale, minerale e artificiale
- Pagine di TECNOLOGIA - Il riciclo della carta
- Pagine di TECNOLOGIA - Facciamo la carta: attività di riutilizzo di vecchi giornali per la realizzazione di un foglio di carta
- EDUCAZIONE IN GIOCO - L'inquinamento dell'aria: approfondimento ludico sull'inquinamento attraverso giochi con le parole
- EDUCAZIONE IN GIOCO - Il riscaldamento: approfondimento ludico sui corretti comportamenti riguardo il riscaldamento domestico attraverso un gioco con i dadi
- Trattazione della Terra: presentazione del pianeta Terra e introduzione al movimento di rotazione
- Trattazione del suolo e delle sue caratteristiche
- Pagine di ripasso (più FACILE)
- Verifiche in itinere (SONO COMPETENTE?)
- Materiali multimediali audio e video

VERIFICARE

- Ascolto degli interventi dei bambini
- Partecipazione alle attività di osservazione e sperimentazione proposte
- Analisi della documentazione prodotta sulle sperimentazioni
- Esposizione dei contenuti guidata dalle immagini
- Schede con test a risposta a scelta multipla, a completamento, vero-falso

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE

L'alunno/a riconosce le caratteristiche della materia e dei materiali solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a riconosce caratteristiche della materia e dei materiali mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a riconosce caratteristiche della materia e dei materiali mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a riconosce caratteristiche della materia e dei materiali mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.
---	--	--	---

UDA 3: I VIVENTI

Discipline: pagg.168-183; pagg. 188-192

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>L'alunno riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Ha atteggiamenti di cura verso l'ambiente, rispetta e apprezza il valore dell'ambiente naturale. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato. Trova da varie fonti (libri, Internet, discorsi degli adulti...) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI
<p>Elaborare una prima classificazione di elementi non viventi ed esseri viventi. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente. Classificare vegetali e animali in modo semplice. Osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo (fame, sete, dolore, movimento, freddo e caldo, ecc.) per riconoscerlo come organismo complesso, proponendo modelli elementari del suo funzionamento. Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE
<ul style="list-style-type: none"> - Spiegazione delle varie forme di vita presenti sulla Terra con le prime classificazioni in gruppi: animali, vegetali, funghi e microrganismi - Presentazione degli animali e prima classificazione in vertebrati e invertebrati - Analisi delle caratteristiche principali degli animali in base alle funzioni vitali: mangiare, respirare, riprodursi - Attività di ricerca sugli animali - Analisi delle caratteristiche principali delle piante in base alle funzioni vitali: mangiare, respirare, riprodursi - Esperimento su assorbimento e traspirazione delle piante - Presentazione di alcune strategie di difesa di piante e animali - Spiegazione dell'ecosistema e della catena alimentare - Presentazione dell'ecosistema bosco - Pagina di ripasso (più FACILE - I viventi, La catena alimentare) - Verifica in itinere (SONO COMPETENTE?) - Compito di realtà (INSIEME NELLA REALTÀ - Alla fiera della scienza: proposta per l'organizzazione di una fiera della scienza lavorando in cooperazione) - Materiali multimediali audio e video
VERIFICARE
<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto degli interventi dei bambini - Partecipazione alle attività di osservazione proposte - Esposizione dei contenuti libera o guidata dalle immagini - Schede con test a risposta a scelta multipla, a completamento, vero-falso

LIVELLI DEGLI APPRENDIMENTI PREVISTI DALLE LINEE GUIDA MINISTERIALI			
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.	L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.	L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
LIVELLI DECLINATI IN RELAZIONE AGLI OBIETTIVI DELLA PROGRAMMAZIONE			
L'alunno/a riconosce gli elementi non viventi e gli esseri viventi solo se opportunamente guidato/a.	L'alunno/a riconosce e distingue gli elementi non viventi e gli esseri viventi mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali.	L'alunno/a riconosce e distingue gli elementi non viventi e gli esseri viventi mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite e utilizzando un linguaggio appropriato.	L'alunno/a riconosce e distingue gli elementi non viventi e gli esseri viventi mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità acquisite e utilizzando un linguaggio specifico.