



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, dell'UNIVERSITA' e della RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SICILIA

DIREZIONE DIDATTICA STATALE II° CIRCOLO" Ruggero Settimo"

Via Cadorna, 14 91022 CASTELVETRANO (TP)

Tel. 0924/901917 - Fax 0924/931047 - Presidenza 0924/904161. -
C.F. 81000710814 - COD MECC. TPEE02700B- email:tpee02700b@istruzione.it

PEC tpee02700b@pec.istruzione.it SITO www.2circolodidatticocastelvetrano.gov.it

UNITA' DI APPRENDIMENTO N° __3__

DATI IDENTIFICATIVI	
TITOLO	CASTELVETRANO TRA SOGNO E REALTA'
DESTINATARI	CLASSI QUARTE
ANNO SCOLASTICO	2018/2019
DURATA	3 BIMESTRE FEBBRAIO-MARZO
COMPITO DI REALTA'	In occasione del progetto Giovani sentinelle della legalità gli alunni hanno organizzato una manifestazione nell'Auditorium della scuola, affrontando la tematica "Castelvetrano tra sogno e realtà."
COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA	COMPETENZA DELLA LINGUA: esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico. IMPARARE AD IMPARARE: organizzare il proprio apprendimento individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità d'informazione e di formazione (formale, non formale)

	ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di lavoro e di studio.
COMPETENZE TRASVERSALI COINVOLTE	<ul style="list-style-type: none"> • L'alunno collabora con atteggiamento positivo all'interno del piccolo gruppo e della classe. • Lavora nel piccolo gruppo in maniera organizzata ed autonoma per svolgere semplici compiti • Rispetta la distinzione dei ruoli nel gruppo e i tempi dati • Elabora soluzioni creative, sia concettuali che costruttive, per raggiungere un risultato o risolvere un problema . • Riconosce gli errori commessi da sé o dal gruppo e si applica per correggere le proprie azioni.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

ITALIANO		
<p>COMPETENZA: : legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali. Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli. Capisce e utilizza i più frequenti termini specifici legati alle discipline di studio.</p>		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
ASCOLTO E PARLATO	Realizzazione di scalette per organizzare informazioni, idee ed esperienze.	Riferire su esperienze personali, organizzando il racconto in modo essenziale e chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico.
LETTURA	Strategie di sintesi: sottolineature, cancellature, schemi, domande guida, riduzioni progressive. Lettura di testi di vario tipo	Leggere testi diversi, cogliendone il senso e l'intenzione comunicativa dell'autore. Leggere in maniera espressiva testi di vario genere.
SCRITTURA	Strategie di scrittura adeguate al testo da prodursi: parafrasi, riassunto, testo autonomo.	Produrre testi semplici, testi narrativi e descrittivi con parte iniziale, centrale, finale. Compiere operazioni di rielaborazione sui testi.
ACQUISIZIONE ED ESPANSIONE DEL LESSICO RICETTIVO E PRODUTTIVO	Ampliamento del patrimonio lessicale	Riflettere sul significato delle parole e scoprire relazioni di significato. Conoscere i principali

--	--	--

STORIA		
COMPETENZA: usa carte geo-storiche; +racconta i fatti studiati e sa produrre semplici testi storici..		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>1-USO DELLE FONTI.</p> <p>2-ORGANIZZAZIONI DELLE INFORMAZIONI.</p> <p>3-STRUMENTI CONCETTUALI</p> <p>4-PRODUZIONE SCRITTA E ORALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione di aspetti significativi di eventi passati. • Lettura e interpretazione di carte geografiche. • Rappresentazioni sintetiche delle civiltà studiate. • Descrizione ,orale e scritta di avvenimenti storici studiati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresentare in un quadro politico-sociale ,le informazioni che scaturiscono dalle tracce del passato presenti sul territorio vissuto. • Confrontare i quadri storici delle civiltà affrontate. • Verificare e confrontare le conoscenze e le abilità storiche relative al passato recente e al passato lontanissimo. • Elaborare in testi orali e scritti, gli argomenti studiati.

GEOGRAFIA		
COMPETENZA: individua i caratteri che connotano i paesaggi con particolare attenzione a quelli italiani, e individua analogie e differenze con i principali paesaggi europei e gli altri continenti.		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'

Paesaggio	<ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche del paesaggio italiano: rilievi, colline, pianure, coste, laghi, fiumi. • Elementi fisici e antropici che caratterizzano il territorio italiano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche fisiche e morfologiche del territorio circostante • Individuare gli elementi antropici del territorio e metterli in relazione tra loro.
-----------	---	---

MATEMATICA

COMPETENZA: riconosce e utilizza rappresentazioni diverse di oggetti matematici (numeri decimali , frazioni).Utilizza il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizza le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmi per affrontare situazioni problematiche ,elaborando soluzioni.

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
NUMERI	Notazione dei numeri decimali e posizionale . Operazioni in colonna con numeri naturali e decimali. Strategie di calcolo mentale. Moltiplicazioni, divisioni per 10-100-1000. Equivalenze.	Leggere ,scrivere e ordinare numeri naturali ,decimali e frazionari .Eseguire in colonna le quattro operazioni (divisioni con due cifre al divisore).Utilizzare operazioni e risolvere situazioni problematiche.
SPAZIO E FIGURE	Elementi significativi delle principali figure geometriche. Figure piane. Perimetro di figure piane. Concetto di isoperimetria. Rotazioni, ribaltamenti.	Riconoscere figure geometriche. Rappresentare figure geometriche. Determinare il perimetro di figure geometriche , utilizzando le formule. Rappresentare sul piano rotazioni e traslazioni .
INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE	Elementi di un problema. Situazioni problematiche relative : a misure , perimetri Diagrammi e grafici.	Individuare gli elementi utili alla soluzione di un problema. Risolvere problemi elaborando strategie risolutive. Rappresentare una situazione problematica mediante l'uso di diagrammi.

RELAZIONI , MISURE DATI E PREVISIONI	Le misure di lunghezza, di capacità, di peso. Raccolta e tabulazione dei dati in tabelle e grafici. Indici statistici. Probabilità di eventi.	Misurare grandezze con strumenti convenzionali. Rappresentare dati e relazioni con grafici e tabelle. Individuare i criteri per classificare.
--------------------------------------	---	---

SCIENZE

COMPETENZA: riconosce le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali e vegetali. Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
<p>Sperimentare con oggetti e materiali .</p> <p>L'uomo, i viventi e l'ambiente.</p>	<p>Le caratteristiche dei viventi.</p> <p>Problemi ecologico/ambientali e intervento dell'uomo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indagare sulle relazioni tra l'ambiente e gli esseri viventi. • Indagare sulle relazioni tra habitat ed animali. • Mettere in atto comportamenti di rispetto dell'ambiente e della propria salute.

TECNOLOGIA

COMPETENZA: individua e rappresenta collegamenti e relazioni tra fenomeni ed eventi o concetti diversi. Analizza informazioni e valuta l'attendibilità e l'utilità.

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
PREVEDERE E IMMAGINARE	Ricerca di informazioni in INTERNET relative all'attività progettata.	Utilizzare le tecnologie per ricavare semplici informazioni.
INTERVENIRE E TRASFORMARE	Utilizzo di specifici programmi informatici.	Conoscere e utilizzare le caratteristiche di alcuni programmi informatici.

--	--	--

ARTE E IMMAGINE

COMPETENZA: conosce i principali beni artistico – culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
Comprendere e apprezzare le opere d'arte.	Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico artistico .	Cartellonistica, foto, video, dei principali monumenti del proprio paese.

MUSICA

COMPETENZA: esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali ,appartenenti a generi e culture differenti, utilizzand0 anche strumenti didattici. Ascolta, interpreta e descrive brani musicali di diverso genere.

NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
1-ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> • Analisi del timbro dei principali strumenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere all' ascolto, varie tipologie musicali.
2-PRODUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • La scrittura musicale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire sequenze ritmiche con il corpo e con semplici strumenti.
3-DISCRIMINAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • I suoni ambientali ,fonte e provenienza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere e classificare la timbrica di ciascuno strumento musicale dell' orchestra.

EDUCAZIONE FISICA

COMPETENZA: comprende, all'interno delle vari occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	<ul style="list-style-type: none"> • LE DISCIPLINE SORTIVE. • LA GESTUALITA' TECNICA. • IL VALORE E LE REGOLE DELLO SPORT. • I GIOCHI DELLA TRADIZIONE POPOLARE. 	<ul style="list-style-type: none"> - CONOSCERE I PRINCIPALI ELEMENTI TECNICI DI ALCUNE DISCIPLINE. - PARTECIPARE AI GIOCHI COLLABORANDO CON GLI ALTRI, ACCETTANDO LA SCONFITTA E RISPETTANDO LE REGOLE: - SAPER INDIVIDUARE E RISPETTARE LE REGOLE DEL GIOCO; - ASSUMERE ATTEGGIAMENTI COLLABORATIVI NEI GIOCHI. - APPREZZARE ED UTILIZZARE GIOCHI DERIVANTI DALLA TRADIZIONE POPOLARE.

RELIGIONE		
COMPETENZA: identifica nella Chiesa la comunità di coloro che credono in Gesù Cristo e si impegnano per mettere in pratica il suo insegnamento;		
NUCLEI FONDANTI	CONOSCENZE	ABILITA'
I VALORI ETICI E RELIGIOSI	L'insegnamento di Gesù come esempio di vita.	Scoprire l'esistenza di valori fondamentali che favoriscono lo stare bene insieme.

METODOLOGIA/STRATEGIE/VERIFICHE
Lavoro di gruppo e individuale Lezione frontale partecipata Visite guidate Brainstorming Incontro con esperti Attività laboratoriale e di ricerca

--

STRUMENTI

Libri di testo Strumenti multimediali Materiali di facile consumo Sussidi scolastici

MODALITA' DI VERIFICHE

Per l'accertamento degli obiettivi di apprendimento delle diverse discipline: - osservazioni - esercitazioni orali - esercitazioni pratiche - esercitazioni scritte

VALUTAZIONI

VEDI RUBRICHE DI VALUTAZIONE DEL COMPITO DI REALTA'

Verbale sul controllo dell'U.D.A.

UDA N. 3 DAL 01-02-2019 AL 31-03-2019 (3 BIMESTRE) CLASSI 4 PLESSO R. Settimo e Dante Alighieri

INCONTRO DEL 12-03-2019

Il team docente verifica il percorso didattico finora svolto.

Durante l'incontro emerge quanto segue:

Le attività svolte in classe

si sono svolte come previsto

Le attività personalizzate/individualizzate

si sono svolte così come programmato

Gli interventi Bes e di recupero

si sono svolti così come programmato

Le consegne somministrate agli alunni si sono mostrate

adeguate al livello cognitivo degli alunni

Le attività interdisciplinari si sono rivelate

efficaci

La metodologia utilizzata si è rivelata

efficace

I materiali, i sussidi e i mezzi (informatici e non) a disposizione si sono rivelati

efficaci

Le verifiche effettuate in itinere di ogni proposta didattica hanno messo in evidenza un livello generale di apprendimento

complessivamente buono

L'organizzazione del lavoro didattico tramite l'U.D.A si è dimostrata

efficace