

*Scuola Primaria "A. Cocchetti"*

# ***PROGETTAZIONE DIDATTICA***

***CLASSE III***



*Anno Scolastico 2023/2024*

# **ITALIANO**

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

### **A. Ascoltare e parlare.**

A1. Interagire in una conversazione rispettando i turni di parola, formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.

A2. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.

A3. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.

A4. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.

A5. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.

A6. Ascoltare e comprendere poesie.

A7. Recitare con espressività.

### **B. Leggere**

B1. Leggere testi di diversa tipologia cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali e le intenzioni comunicative di chi scrive.

B2. Utilizzare forme diverse di lettura, funzionali allo scopo, ad alta voce, silenziosa per ricerca, per studio, per piacere...

B3. Leggere e comprendere testi poetici.

B4. Memorizzare poesie, dati e informazioni.

### **C. Scrivere.**

C1. Comunicare per iscritto con semplici frasi di senso compiuto, rispettando le convenzioni ortografiche.

C2. Produrre semplici testi connessi a situazioni quotidiane e esperienze personali.

C3. Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare...).

## **D. Riflettere sulla lingua.**

D1. Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità: discorso diretto/indiretto.

D2. Rispettare le principali convenzioni ortografiche.

D3. Conoscere le parti variabili e invariabili del discorso e gli elementi principali della frase.

D4. Arricchire il lessico usando il dizionario.

D5. Conoscere e usare i segni di punteggiatura.

## **METODOLOGIA**

- Dialoghi, conversazioni, discussioni collettive guidate e non.
- Rielaborazione di conversazioni e spiegazioni sia orale che scritta.
- Utilizzo di schemi scalette e mappe concettuali per organizzare idee, per sintetizzare, per costruire testi.
- Strategie di ascolto: lettura dell'insegnante, dei compagni e di materiali multimediali.
- Letture e analisi individuali di testi di diverso tipo e diversa complessità lessicale e di contenuto.
- Utilizzo di schede e domande di comprensione di testi letti e/o ascoltati (a scelta multipla, domande aperte...).
- Giochi linguistici di vario tipo.
- Produzione individuale, a gruppi e collettiva di testi di diverse tipologie.
- Schede, giochi, esercizi per il riconoscimento e l'utilizzo delle convenzioni ortografiche e della sintassi.

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO**

**1. Comunicare oralmente con proprietà di linguaggio.**

**2. Leggere in modo espressivo testi di vario tipo.**

**3. Scrivere testi di vario tipo.**

**4. Riconoscere ed applicare le regole ortografiche e grammaticali.**

# **MATEMATICA**

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

### **A. Numeri**

- A1. Leggere, scrivere e rappresentare numeri naturali sia in cifre, sia in parole entro il 1000.
- A2. Usare il numero per contare, confrontare e ordinare.
- A3. Contare sia in senso progressivo che regressivo.
- A4. Riconoscere il valore posizionale delle cifre numeriche.
- A5. Consolidare i concetti di addizione e sottrazione (addizioni con due riporti e sottrazioni con due cambi).
- A6. Conoscere le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10.
- A7. Consolidare il concetto di moltiplicazione e di divisione e scoprirne la tecnica del calcolo e la prova (moltiplicazioni con due cifre al moltiplicatore e divisioni con una cifra al divisore).
- A8. Compiere calcoli orali e scritti.
- A9. Comprendere il concetto di frazione come suddivisione in parti uguali di una figura, di un oggetto, un insieme di oggetti.
- A10. Avviare alla conoscenza delle frazioni e dei numeri decimali con riferimento alle monete.

### **B. Spazio e figure**

- B1. Riconoscere nell'ambiente figure geometriche solide e piane e saperle rappresentare.
- B2. Riconoscere e descrivere il punto e la retta.
- B3. Rappresentare la retta e le sue parti: semiretta e segmento.
- B4. Riconoscere e denominare gli angoli. B5. Usare correttamente espressioni come: rette parallele, incidenti, perpendicolari...
- B6. Avviare ai concetti di perimetro e superficie.

### **C. Relazioni, misure, dati e previsioni**

- C1. Rappresentare i dati raccolti con grafici, tabelle, diagrammi.
- C2. Interpretare un diagramma, un grafico, una tabella.
- C3. Usare consapevolmente i termini: certo, possibile, impossibile.
- C4. Rappresentare situazioni di vita quotidiana attraverso diagrammi di flusso.
- C5. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- C6. Misurare utilizzando misure arbitrarie e convenzionali.
- C7. Comprendere i dati di un problema.
- C8. Individuare la domanda di un problema.
- C9. Individuare in un problema i dati mancanti o superflui.
- C10. Usare le quattro operazioni per risolvere situazioni problematiche.
- C11. Spiegare a parole il processo risolutivo e il procedimento seguito.
- C12. Costruire ragionamenti e sostenerle proprie tesi attraverso attività laboratoriali e discussioni tra pari.
- C13. Avviare alla risoluzione di problemi con due operazioni.

## **METODOLOGIA**

- Manipolazione di materiale strutturato e non (abaco, righe, strumenti di misura, solidi geometrici...).

## ***INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO***

- 1. Conoscere ed utilizzare il numero entro il 1000.***
- 2. Utilizzare il pensiero razionale e risolvere problemi.***
- 3. Denominare, descrivere e rappresentare elementi geometrici; operare con grandezze e misure.***
- 4. Saper eseguire le quattro operazioni.***
- 5. Raccogliere, comprendere e interpretare dati e previsioni.***

# **SCIENZE**

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

### **A. Sperimentare con oggetti, materiali e trasformazioni.**

A1. Presentazione del metodo sperimentale.

A2. Materia organica ed inorganica.

A3. Materiali naturali ed artificiali.

### **B. Osservare e sperimentare l'ambiente circostante.**

B1. Esseri viventi e non viventi.

B2. Le parti principali delle piante.

B3. La nutrizione delle piante.

B4. Animali vertebrati ed invertebrati.

B5. La nutrizione degli animali.

B6. L'adattamento degli animali e delle piante all'ambiente.

B7. Definizione elementare di un ambiente.

### **C. L'uomo, i viventi e l'ambiente.**

C1. Concetto di habitat, comunità biologica, biotipo.

C2. La catena alimentare.

C3. La ricaduta dei problemi ambientali sulla salute.

## **METODOLOGIA**

Pensare – fare: uso della metodologia scientifico – sperimentale (hands – on).

Uso del laboratorio inteso sia come luogo fisico sia come momento in cui l'alunno è attivo, progetta e sperimenta, discute ed argomenta le proprie scelte, impara a raccogliere dati ed a confrontarli con le ipotesi formulate al fine di acquisire un pensiero critico. I contenuti dovranno essere motivanti e proposti anche sotto forma di gioco. Il linguaggio utilizzato si dovrà evolvere verso termini sempre più specifici in un'ottica di interdisciplinarietà.

- Esplorazione dell'ambiente che circonda il bambino.
- Conversazioni, discussioni e rappresentazioni sulle osservazioni fatte.
- Disegni, cartelloni e piccoli esperimenti.
- Raccolta di oggetti e materiali.

- Osservazione, manipolazione e confronti dei materiali.

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO**

1. Osservare e sperimentare con oggetti e materiali, tenendo conto delle fasi del metodo sperimentale.
2. Conoscere le caratteristiche di vegetali ed animali, in particolare il funzionamento di nutrizione.
3. Conoscere e comprendere i concetti di habitat, ecosistema, catena alimentare.

## **STORIA**

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

#### **A. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti e permanenze.**

- A1. Utilizzare correttamente gli indicatori temporali in successioni di eventi.
- A2. Analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità.
- A3. Percepire cambiamenti e permanenze in ogni aspetto della realtà passata.
- A4. Individuare relazioni di causa-effetto.
- A5. Distinguere e confrontare i vari tipi di fonte storica.

#### **B. Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.**

- B1. Conoscere la storia della nascita dell'universo.
- B2. Conoscere la storia della nascita della vita sulla terra.
- B3. Conoscere l'evoluzione dell'uomo.

### **METODOLOGIA**

- Attività di ricerca-azione.
- Percorsi multidisciplinari.
- Lavori di gruppo.

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO**

- 1. Conoscere, ricostruire e comprendere eventi e trasformazioni storiche.*
- 2. Orientarsi e collocare nello spazio e nel tempo fatti ed eventi.*
- 3. Consolidare il concetto di tempo e individuare i nessi causali tra gli eventi.*
- 4. Riferire argomenti studiati mediante esposizione orale con terminologia specifica della disciplina.*

## **GEOGRAFIA**

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

#### **A. Usare diverse fonti per rilevare informazioni geografiche**

- A1. Classificare e confrontare diversi tipi di fonti geografiche.
- A2. Conoscere la varietà e l'utilità delle carte geografiche e il significato dei simboli.
- A3. Leggere, classificare e interpretare carte geografiche a diversa scala, carte fisiche, politiche, tematiche, immagini da satellite...

#### **B. Conoscere ed utilizzare il linguaggio specifico della disciplina**

- B1. Osservare, descrivere e confrontare paesaggi geografici.
- B2. Riconoscere i vari tipi di paesaggio e descriverli usando la terminologia adeguata.
- B3. Analizzare gli elementi naturali ed artificiali che caratterizzano l'ambiente.
- B4. Discriminare e correlare tra loro gli elementi fisici e antropici di un paesaggio.
- B5. Conoscere e attivare adeguati comportamenti per la tutela degli spazi vissuti e dell'ambiente.

#### **C. Orientarsi nello spazio**

- C1. Conoscere ed utilizzare con padronanza gli organizzatori spaziali per rappresentare lo spazio fisico e antropico e muoversi consapevolmente in esso.
- C2. Riconoscere ed utilizzare i punti cardinali per orientarsi nello spazio.

### **METODOLOGIA**

- Si propone l'esplorazione dell'ambiente circostante, mediante l'osservazione diretta e



indiretta, per rilevare le caratteristiche antropiche e naturali.

### **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO:**

- 1. Conoscere lo spazio e orientarsi.**
- 2. Leggere ed interpretare le carte geografiche.**
- 3. Riconoscere gli ambienti naturali ed antropici.**

## **ARTE E IMMAGINE**

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

#### **A. Percettivo visivi**

- A1. Esplorare l'ambiente utilizzando tutte le capacità sensoriali.
- A2. Guardare con consapevolezza immagini statiche o in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte.

#### **B. Leggere**

- B1. Riconoscere gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore e lo spazio.
- B2. Individuare le diverse tipologie di codice nel linguaggio del fumetto, filmico o audiovisivo.
- B3. Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni riflessioni.

#### **C. Produrre**

- C1. Conoscere le caratteristiche del colore
- C2. Sapersi orientare nello spazio grafico e distribuire elementi decorativi su una superficie.
- C4. Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche e manipolare materiali plastici e polimerici per fini espressivi.

### **METODOLOGIA**

- Osservazione della realtà e di opere artistiche.
- Utilizzo di materiali e tecniche diverse per produzioni artistiche di vario genere.
- Lavori di gruppo.

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO.**

- 1. Distinguere gli elementi del linguaggio visivo .**
- 2. Conoscere le caratteristiche del colore e la disposizione nello spazio.**
- 3. Utilizzare correttamente tecniche grafico – pittoriche.**

## **MUSICA**

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

- A. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
- B. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali.
- C. Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale.
- D. Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.

### **METODOLOGIA**

- Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce.
- Ascolto di brani musicali di differenti repertori.
- Esecuzione vocale e ritmica di brani musicali.
- **Utilizzo dello strumento (clavietta)**

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO**

- A. Riconoscere suoni ed eventi sonori in base ai parametri distintivi.**
- B. Eseguire per imitazione semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo, accompagnandosi anche con oggetti e strumenti di vario tipo.**
- C. Applicare il linguaggio musicale con semplici criteri di trascrizione intuitiva dei suoni.**

# **EDUCAZIONE FISICA**

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

### **A. Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.**

A1. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).

A2. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.

A3. Saper controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.

A4. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e a strutture ritmiche.

### **B. Il gioco, lo sport, le regole.**

B1. Conoscere ed applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e pre-sportivi, individuali e di squadra cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle.

## **METODOLOGIA**

- Giochi con attrezzi codificati e non.
- Giochi di controllo motorio in situazioni statiche e di equilibrio.
- Giochi tradizionali e non.
- Giochi di respirazione ed espressione vocale.
- Giochi di movimento e sportivi individuali/ di gruppo.

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO**

***1. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.***

***2. Ascolto, attenzione e rispetto delle regole durante le attività di gioco e di sport.***

# **TECNOLOGIA E INFORMATICA**

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

### **A. Esplorare il mondo fatto dall'uomo.**

A1. Usare strumenti, oggetti e materiali secondo la loro funzione.

A2. Uso del PC: applicazioni di videoscrittura e grafica.

A3. Conoscenza degli strumenti multimediali.

A4. Avvio all'esplorazione del web: uso dei motori di ricerca.

## **METODOLOGIA**

- Raccogliere, manipolare, confrontare ed assemblare oggetti e materiali.
- Usare gli strumenti di formattazione del testo.
- Modificare testi di vario tipo.
- Realizzare titoli, loghi e cartelloni in formati diversi.
- Ricercare informazioni nel web utilizzando i motori di ricerca.

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO**

**1. Utilizzare le nuove tecnologie ed i linguaggi multimediali.**

**2. Utilizzare materiali e tecniche per realizzare oggetti.**

# **RELIGIONE**

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

### **A. Dio e l'uomo**

A1. Scoprire che per la religione cristiana Dio è Creatore e Padre e che fin dalle origini ha stabilito un'alleanza con l'uomo.

A2. Conoscere Gesù di Nazareth come Emmanuele e Messia, testimoniato e risorto.

A3. Individuare i tratti essenziali della Chiesa e della sua missione.

### **B. La Bibbia e le altre fonti**

B1. Ascoltare e saper riferire circa alcune pagine bibliche fondamentali, tra cui i racconti della creazione, le vicende e le figure principali del popolo d'Israele, gli episodi chiave dei racconti evangelici e degli Atti degli Apostoli.

B2. Confrontare la Bibbia con i testi sacri delle altre religioni.

### **C. Il linguaggio religioso**

C1. Riconoscere i segni religiosi del Natale e della Pasqua, nell'ambiente, nelle celebrazioni e nella pietà popolare.

C2. Conoscere il significato di gesti e segni liturgici come espressione di religiosità.

### **D. I valori etici e religiosi**

D1. Riconoscere che la morale cristiana si fonda sul comandamento dell'amore di Dio e del prossimo.

D2. Apprezzare l'impegno della comunità umana e cristiana nel porre alla base della convivenza l'amicizia e la solidarietà.

## **METODOLOGIA**

- Lettura di brani dell'Antico Testamento.
- Produzione di testi scritti e disegni.
- Conversazione.

## **INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO**

- 1. Confrontare gli antichi miti delle origini con i racconti della Genesi.***
- 2. Confrontare i racconti biblici delle origini con le teorie scientifiche circa le origini del mondo.***
- 3. Identificare le principali figure dell'Antico Testamento e le loro caratteristiche.***