

## UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1

*TITOLO: "I mattoni del sapere"*

<b>DATI IDENTIFICATIVI</b>
----------------------------

ANNO SCOLASTICO: 2009/2010

**DESTINATARI:** alunni delle classi 3° A - 3° B

DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano, Matematica, Geografia, Storia, Scienze, Informatica, Immagine, Inglese

<b>ARTICOLAZIONE DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO</b>
---

### ***RIFERIMENTO AI DOCUMENTI***

- INDICAZIONI PER IL CURRICOLO
- POF (PROGETTI D'ISTITUTO):

Progetto Lettura  
Progetto Intercultura  
Progetto Legalità

### ***DEFINIZIONE DEL BISOGNO FORMATIVO***

Acquisire padronanza nell'uso delle tecniche operative disciplinari e nella decodifica autonoma delle consegne.

## DEFINIZIONE DELL'OBIETTIVO FORMATIVO UNITARIO

*Consolidare e acquisire le strumentalità di base delle discipline come momento necessario alla riflessione sull'esperienza.*

## DEFINIZIONE DEL COMPITO UNITARIO (COMPITO DI REALTÀ')

*I QUADRIMESTRE: Gli alunni dovranno eseguire individualmente un percorso dato, orientarsi in un ambiente individuando i punti cardinali e reperire un testo storico (Geografia-Geometria).*

*I bambini produrranno una breve descrizione in lingua inglese della stanza dove hanno reperito il testo dopo aver eseguito una rappresentazione grafica dell'ambiente.*

*Tornati in classe leggeranno attentamente alcuni passaggi del testo, con lo scopo di individuarne le informazioni principali e riorganizzarle per iscritto ponendo particolare attenzione all'ortografia (Storia-Italiano).*

*Rappresenteranno poi il Big Bang (argomento del testo) scegliendo autonomamente tecniche e materiali (Arte e Immagine).*

*Gli alunni dovranno, poi, risolvere il seguente problema matematico:*

*"200 anni fa lo studioso francese George Cuvier, fondò la paleontologia, cioè la scienza che studia i fossili.*

*Da quella data ad oggi quanti lustri sono passati?*

*Quanti decenni?*

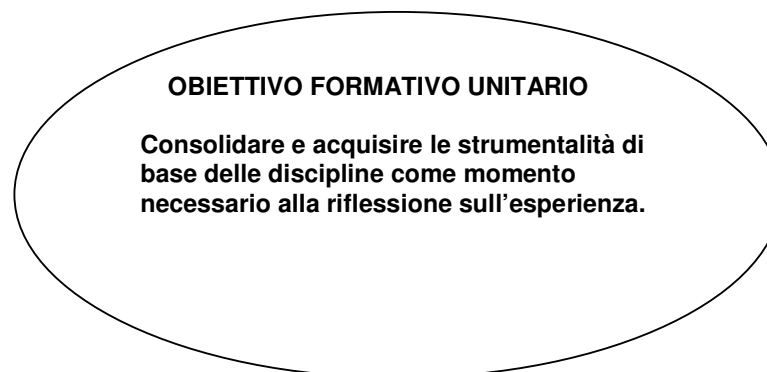
*Che anno era di preciso considerando che ci troviamo nel 2010?”(matematica-storia).*

*Gli alunni dovranno utilizzare Internet per reperire informazioni su George Cuvier (tecnologia e informatica).*

<b>DISCIPLINA: Italiano</b>
<b>OF- Competenza in uscita</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua le informazioni in testi diversi;</li> <li>- Conosce ed utilizza le principali convenzioni ortografiche;</li> <li>- Conosce, rispetta e usa le principali convenzioni morfo-sintattiche.</li> </ul>

<b>DISCIPLINA: Geografia</b> <b>OF – Competenza in uscita</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce i punti cardinali in una carta geografica;</li> <li>- Si orienta nello spazio circostante e nella carta geografica del proprio territorio, utilizzando punti di riferimento e indicatori topologici;</li> <li>- Comprende la necessità di usare un codice di rappresentazione simbolica: la legenda;</li> <li>- Comprende la relatività della posizione;</li> <li>- Costruisce in fede le piante degli ambienti osservati.</li> </ul>

<b>DISCIPLINA: Lingua Inglese</b> <b>OF - Competenza in uscita</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende frasi ed espressioni di uso frequente relativi agli ambiti presentati;</li> <li>- Comprende messaggi scritti e istruzioni.</li> </ul>



<b>DISCIPLINA: Matematica</b> <b>OF - Competenza in uscita</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende il significato dei numeri naturali e il modo per rappresentarli;</li> <li>- Compone, scompone e riconosce il valore posizionale delle cifre;</li> <li>- Esegue addizioni e sottrazioni con i numeri naturali;</li> <li>- Esegue un percorso secondo indicazioni date o descrive un percorso già rappresentato;</li> <li>- Usa procedure e strategie per eseguire le quattro operazioni;</li> <li>- Individua le caratteristiche di figure geometriche solide e piane.</li> <li>- Rappresenta e descrive vari tipi di linee;</li> <li>- Costruisce angoli, ne riconosce le diverse ampiezze e li classifica denominandoli.</li> </ul>

<b>DISCIPLINA: Storia</b> <b>OF Competenza in uscita</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce la funzione e usa gli strumenti per la misurazione convenzionale del tempo.</li> </ul>

<b>DISCIPLINA: Informatica</b> <b>OF - Competenza in uscita</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza il programma Word per scrivere, tabulare dati ;</li> <li>- Utilizza Internet.</li> </ul>

<b>DISCIPLINA: Immagine</b>
<b>OF - Competenza in uscita</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce tecniche e le utilizza in funzione espressiva.</li> </ul>

**Metodologia:**

- Metodo cooperativo;
- Metodo della ricerca-azione;
- Problem solving;
- Brain storming;
- Circle time;
- Didattica laboratoriale.

**Tempi:**

Intero anno scolastico

**Strumenti:** libro di testo e non; immagini; video; schede di lavoro; dizionario; computer.

## CONTROLLO DEGLI APPRENDIMENTI

**Al termine dell'UA** verrà proposto agli allievi il **compito unitario di apprendimento (compito di realtà)** attraverso cui verranno accertate le **competenze** maturate con l'acquisizione obiettivi formativi.

### **Verifiche in itinere**

Verifiche per l'acquisizione degli obiettivi di apprendimento verranno svolte anche in itinere.

## DOCUMENTAZIONE

### **PRESTAZIONE PER L'ACCERTAMENTO DELLE COMPETENZE (COMPITO UNITARIO IN SITUAZIONE)**

Vedi griglia allegata

### **PRESTAZIONI PER gli obiettivi di apprendimento DISCIPLINARI (in itinere)**

Vedi Registro dell'insegnante

- osservazioni
- esercitazioni orali
- esercitazioni pratiche
- esercitazioni scritte
- esercitazioni multimediali

