

# UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 1

***TITOLO: Finestre aperte sul pianeta Terra***

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

ANNO SCOLASTICO: 2009-2010

DESTINATARI: alunni delle classi 4^A - 4^B - 4^C

DISCIPLINE COINVOLTE: Scienze, Geografia, Matematica, Italiano, Storia, Arte e immagine, Musica, Informatica.

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

***RIFERIMENTO AI DOCUMENTI***

- INDICAZIONI NAZIONALI
- INDICAZIONI PER IL CURRICOLO
- POF (PROGETTI D'ISTITUTO): Progetto Ambiente, Progetto Lettura

***DEFINIZIONE DEL BISOGNO FORMATIVO***

Riflettere sui pericoli derivanti dai diversi tipi di inquinamento ambientale.

#### DEFINIZIONE DELL'OBIETTIVO FORMATIVO UNITARIO

Acquisire conoscenze su alcuni fenomeni dell' ambiente fisico - naturale per comprenderne le principali cause e interrelazioni al fine di intuire la complessità degli ecosistemi e riconoscere la necessità di preservarli.

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

*Realizzazione dell' "Angolo delle scienze": esperienze ed esperimenti sulle interrelazioni tra gli elementi costitutivi dell'ambiente fisico-naturale.*

**DISCIPLINA: ITALIANO**  
**OF- Competenza in uscita**

1. Espone la propria opinione in una discussione, utilizzando espressioni che indicano la vicinanza o la distanza dalle opinioni altrui.
1. Legge agevolmente e comprende ogni tipo di testo per riflettere sui contenuti trattati.
1. Scrive testi sulla base di scopi assegnati.
1. Riconosce e individua le parti principali del discorso e gli elementi basilari di una frase.

**DISCIPLINA: Storia**  
**OF- Competenza in uscita**

1. Discrimina e utilizza fonti di vario tipo per la ricostruzione di fatti ed eventi del passato.
2. Conosce le periodizzazioni relative ad anni, decenni, secoli, millenni, ere e le usa nella costruzione della linea del tempo.

**DISCIPLINA: Arte e Immagine**  
**OF- Competenza in uscita**

1. Conosce e utilizza gli elementi della comunicazione visiva per leggere e produrre messaggi.
2. Osserva, manipola, rielabora e associa codici, tecniche e materiali diversi tra loro.

**DISCIPLINA: SCIENZE**

**OF (Competenza in uscita)**

1. Confronta fenomeni e fatti, ne riconosce le cause e le relazioni e le descrive.
2. Raccoglie, rappresenta e utilizza dati autonomamente.
3. Ricava informazioni da un testo scientifico di livello adeguato.

**DISCIPLINA: Musica**

**OF- Competenza in uscita**

1. Esegue in gruppo brani vocali e ritmici curando l'accuratezza esecutiva in relazione ai parametri musicali.
2. Riconosce gli elementi costitutivi di un brano musicale.

**DISCIPLINA: Corpo, movimento e sport**  
**OF- Competenza in uscita**

1. Sa coordinare schemi motori e posturali per padroneggiare e organizzare condotte motorie sempre più complesse e funzionali a muoversi nell'ambiente.
2. Sa controllare il proprio corpo nella sua funzionalità muscolare e cardio-respiratoria per riuscire a mantenere un impegno motorio prolungato.

**OBIETTIVO FORMATIVO UNITARIO**  
*Acquisire conoscenze su alcuni fenomeni dell' ambiente fisico naturale per comprenderne le principali cause e interrelazioni al fine di intuire la complessità degli ecosistemi e riconoscere la necessità di preservarli.*

**DISCIPLINA: Matematica**  
**OF- Competenza in uscita**

**I NUMERI**

1. Legge e scrive i numeri naturali consolidando la consapevolezza del valore posizionale delle cifre.
  2. Esegue le quattro operazioni con i numeri naturali con la consapevolezza del concetto e la padronanza degli algoritmi.
- Utilizza le proprietà delle operazioni nel calcolo orale.  
Sa operare con frazioni e numeri decimali.

**RELAZIONI E MISURE DATI E PREVISIONI**

1. Sa mettere in relazione fatti e dati per rappresentare e risolvere situazioni problematiche di diverso tipo.
2. Individuare, descrivere, costruire relazioni.

**DISCIPLINA: Geografia**  
**OF- Competenza in uscita**

1. E' in grado di conoscere e localizzare i principali elementi geografico-fisici (montagna, collina, pianura, conca, fiumi, laghi, mari) e antropici (città, porti, aeroporti, infrastrutture) dell'Italia.
2. Esplora e si orienta, utilizzando carte mentali, in uno spazio più ampio attraverso l'osservazione diretta e indiretta dello stesso spazio.

**DISCIPLINA: Informatica**  
**OF- Competenza in uscita**

1. Organizza il sapere sul piano metacognitivo, attraverso la riflessione sui criteri e i mezzi adottati per rappresentare la realtà.
2. Comunica, sperimentando nuovi linguaggi multimediali.
3. Collaborare nel lavoro di gruppo per utilizzare al meglio le conoscenze e le potenzialità di ciascuno.

## METODOLOGIA

- **Gruppi di lavoro**

Le attività saranno svolte per quanto possibile per piccoli gruppi di alunni all'interno del gruppo classe permettendo a ciascuno di operare secondo i propri ritmi e le proprie capacità, e di collaborare per un obiettivo comune.

### **Costruttivismo**

Gli alunni diventano protagonisti del proprio sapere, costruiscono la propria conoscenza usando una molteplicità di strumenti, avvalendosi anche del supporto degli strumenti tecnologici. L'insegnante si pone come "facilitatore" dell'apprendimento.

**Tempi:** Intero anno scolastico.

**Strumenti:** Uscite didattiche per l'osservazione diretta, laboratorio di informatica, testi di tipo informativo - scientifico, materiali diversi per la costruzione di oggetti (bussola, termometro, igrometro, pluviometro, terrario...).