

## IPOTESI DI UNITA' DI APPRENDIMENTO

Uda ( titolo )	Immagini e parole. CI 3 <sup>^</sup> - 4 <sup>^</sup>
Rif. OF	Ascoltare – parlare /verbalizzare – leggere –scrivere/produrre – disegnare - interpretare
Rif. OSA	Comprendere semplici testi derivanti dai principali media e decodificare messaggi.
Apprendimento/i atteso/i	Sa leggere e comprendere una storia a fumetti. Sa ordinare e classificare una successione di immagini. Sa riprodurre una breve storia con i linguaggi dei fumetti. Sa utilizzare tecniche grafiche e pittoriche . Sa utilizzare il computer per produrre una striscia a fumetti.
Estensione temporale	Bimestre ( 34 ore)
Chi fa cosa:	<p><b>Italiano:</b> Traduzione di un breve testo narrativo in sequenze di immagini. Confronto tra due modi di comunicare. Produzione di brevi testi con l'aiuto dei disegni. ( 8 ore )</p> <p><b>Ed. All'immagine:</b> Scoperta della immediatezza del messaggio dell'immagine, attraverso un'attività ludica di confronto tra brevi testi descrittivi e il disegno dell'oggetto descritto. ( 6 ore )</p> <p><b>Storia:</b> Ricostruzione di una storia attraverso le immagini; individuazione della causa e della conseguenza di un evento centrale della storia. ( 2 ore )</p> <p><b>Geografia:</b> Concetti topologici ( 2 ore )</p> <p><b>Ed alla convivenza :</b> Utilizzo delle immagini per evidenziare comportamenti negativi e positivi in contesti sociali diversi. ( 2 ore )</p> <p><b>Scienze:</b> Traduzione in immagini di un testo con informazioni scientifiche. ( 2 ore )</p> <p><b>Matematiche:</b> Situazioni problematiche presentate con il supporto delle immagini da cui ricavare dati ( 2 ore )</p> <p><b>Ed. al suono e alla musica:</b> Utilizzare immagini simbolo per l'esecuzione di una breve storia sonora di gesti- suoni. ( 2 ore )</p> <p><b>Ed Motoria:</b> Produrre e usare immagini come simboli di ordini da eseguire in un gioco motorio. ( 2 ore )</p> <p><b>Tecnologia e Informatica:</b> Uso del computer e dei principali software.( Word – Paint – Power Point) ( 6 ore )</p>
Note	///