

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	Scopri, analizza, impara e comunica U.A. n.2
Obiettivi di apprendimento previsti	IT	A-B-C-D-E-G-J	1-7-12-16-17-20-22-23	<p>TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> Il Paleolitico Il Neolitico L'età dei metalli (ST-TE-AI) <p>SPAZIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Ambienti geografici: Montagna- Collina- Fiume- Lago Principali caratteristiche: origini, flora, fauna, rapporto dell'uomo con l'ambiente, attività principali. (GEO-SC-TE-ITA-AI) <p>NATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Esseri viventi Classificazione animali: vertebrati e invertebrati Nutrizione, respirazione, riproduzione Classificazione piante: piante semplici e complesse Nutrizione, respirazione, traspirazione, riproduzione Ambienti ed ecosistemi Catena alimentare Predatori e prede Piante, ambiente, equilibrio naturale (SC/CLIL-ING-AI-TE) <p>LA SELCE... DALLA SCOPERTA ALL'INDAGINE</p> <p>NUMERI, FORME...</p> <ul style="list-style-type: none"> Frazioni Numeri decimali Misure convenzionali e non: lunghezza, capacità, peso-massa (netto, lordo, tara), tempo Poligoni: lati, vertici, angoli Perimetro Avvio al concetto di superficie La simmetria Rilevazioni statistiche La probabilità (MAT-TE) <p>ESPRESSIVITÀ...</p> <ul style="list-style-type: none"> Esecuzione di giochi di squadra in piccoli e grandi spazi. Esecuzione di semplici coreografie. Rispetto delle regole condivise. (EF-MU-CL) Ascolto ed esecuzione corale di brani vocali a tema (MU) Letture di immagini e rappresentazioni grafico-pittoriche di esperienze e testi ascoltati e/o letti (AI) Realizzazione di oggetti "didattici" e cartoncini augurali (TE-AI- MAT- ITA) Coding e robotica: procedure e percorsi con i robot Bee Bot, Doc e Mind Designer; pixel art; piattaforma "Programma il futuro", avvio a Scratch. (TE-ST-GEO-SC-AI-ITA, MAT) <p>PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> Testo descrittivo: soggettivo e oggettivo (persone, animali, ambienti) Testo poetico Testo regolativo Testo informativo Letture, ascolto, comprensione, analisi della struttura, manipolazione e produzione orale e scritta. (ITA-AI-CL-ST-GEO-SC) Scambi comunicativi relativi a diversi ambiti esperienziali Comprensione e produzione di frasi significative (ING) <p>CONVENZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> Convenzioni ortografiche. Parti variabili del discorso (aggettivo possessivo, verbo: coniugazione, modo indicativo, tempi semplici e composti; preposizioni articolate). Parti invariabili del discorso: preposizioni semplici, congiunzioni L'espansione della frase: divisione in sintagmi (complemento oggetto), gruppo del soggetto, gruppo del predicato (ITA) 	<p>ESPRESSIVITÀ...</p> <ul style="list-style-type: none"> Esecuzione di giochi di squadra in piccoli e grandi spazi. Esecuzione di semplici coreografie. Rispetto delle regole condivise. (EF-MU-CL) Ascolto ed esecuzione corale di brani vocali a tema (MU) Letture di immagini e rappresentazioni grafico-pittoriche di esperienze e testi ascoltati e/o letti (AI) Realizzazione di oggetti "didattici" e cartoncini augurali (TE-AI- MAT- ITA) Coding e robotica: procedure e percorsi con i robot Bee Bot, Doc e Mind Designer; pixel art; piattaforma "Programma il futuro", avvio a Scratch. (TE-ST-GEO-SC-AI-ITA, MAT)
	ING	A-B-C-D	1-3-4		
	MU	B-D-E-F-G	2a-3-4-6		
	AI	A-C-D	1-2-3-5-6-8-9-10		
	EF	C-D-E-F-G	1-2-4-5-7-8-9-10a		
	ST	C-E-F-G-H	3-6a-7-8-9-10		
	GEO	A-C-D-E-F-G	1-4-6-7a		
	MAT	A-C-D-E-F-H-I-J-K	1-2-3-4-5a-7-9-10-13-14		
	SC-CLIL	A-E-H-I	5-7-11		
	TE	C-D-E-F	2-4-5a-6-8a-10a-15a		
	CL	A-B-C-D-E-F	1-2-3-4-5		
	Con riferimenti a Personae lizzazioni (eventuali)	Discipline	Traguardi*		
IT				Gli alunni X, Y, J, K svolgeranno attività semplificate e/o guidate dall'insegnante.	
MAT				<ul style="list-style-type: none"> Presentazione ai genitori, in occasione del "Senza Zaino Day", di percorsi e iniziative sul tema della gentilezza. Realizzazione di lezioni aperte tra pari su argomenti trattati. 	
COMPITO UNITARIO**					
Metodologia	Modello Senza Zaino, approccio ludico, circle time, brainstorming, didattica laboratoriale, peer tutoring, cooperative learning, problem solving, robotica educativa, coding, CLIL.				
Verifiche	Le verifiche saranno multiple, in rapporto al tipo di attività svolta: riflessioni parlate in gruppo, osservazioni sistematiche e occasionali, compiti di realtà.				
Risorse da utilizzare	<p>Aula (agorà), spazio laboratoriale antistante, atrio, palestra, biblioteca, laboratorio manipolativo, laboratorio multimediale, LIM, giardino, teatro.</p> <p>Masseria "San Magno", presso Corato (Ba); laboratori di archeologia sperimentale in classe e durante l'uscita didattica</p> <p>Teatro Margherita- Bari- mostra "Van Gogh Alive -The experience"</p> <p>Teatro Petruzzelli- Bari - "Ciao Pinocchio"</p> <p>Libri di testo, libri d'autore, fotocopie, alfabetiere murale, immagini di vario genere, materiale strutturato (Senza Zaino: leggìo, pannellistica, strumenti didattici tattili, scatole grammaticali, giochi didattici cartacei e online), cartoncini, colori, DAS, materiale di recupero, lettore CD, CD audio, DVD, LIM, piattaforme multimediali, video online, strumenti musicali, tablet, Bee Bot, Doc, Mind Designer, reticolo.</p>				
Tempi	Da febbraio a maggio.				
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	ITALIANO				
	<p>9a Leggere testi narrativi, realistici e fantastici, cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali.</p> <p>15a Produrre semplici testi narrativi realistici legati al proprio vissuto e fantastici.</p>				
STORIA	6a Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie e di racconti				

	<p>MUSICA 2a Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p> <p>EDUCAZIONE FISICA 10a Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>GEOGRAFIA 7a Riconoscere, nel proprio ambiente di vita, la funzione dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni.</p> <p>MATEMATICA 5a Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali ed eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni.</p> <p>TECNOLOGIA 5a Riconoscere le funzioni principali del sistema operativo Windows, dei software Paint e Word, della piattaforma code.org, dei robot Bee bot, Doc e Mind Designer. 8a Prevedere le conseguenze di decisioni, comportamenti personali e sequenze ordinate di istruzioni (coding e robotica). 10a Progettare un oggetto in cartoncino elencando gli strumenti necessari. 15a Realizzare un oggetto in cartoncino descrivendo la sequenza delle operazioni.</p> <p>N.B.: indicare gli obiettivi, per disciplina, con il numero dell'obiettivo ministeriale di riferimento seguito da una lettera (es.: ITALIANO 3a + formulazione obiettivo).</p>
<p>Competenze-chiave europee di riferimento</p>	<p>X1 Comunicazione nella madrelingua X2 Comunicazione nelle lingue straniere X3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia X4 Competenza digitale X5 Imparare a imparare X6 Competenze sociali e civiche ○ 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità X8 Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>N.B.: barrare le voci che interessano.</p>
<p>Note</p>	<p>* Con riferimento all'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli OO. AA. (come da Indicazioni Nazionali e PTOF) e a quello degli OO. AA. contestualizzati. / ** Con riferimento alle competenze-chiave europee.</p>

Seconda parte	Titolo dell'U. A.: Esploro la vita attraverso la scuola	N. 2
<p>Diario di bordo</p> <p>- interventi specifici attuati</p> <p>- strategie metodologiche adottate</p> <p>- difficoltà incontrate</p> <p>- eventi sopravvenuti</p> <p>- verifiche operate</p> <p>- ecc.</p>	<p>Strategia metodologica Gli alunni, attraverso riflessioni guidate e scambi di idee ed esperienze con i compagni, sono stati motivati ad acquisire e mettere in pratica i diritti acquisiti. Il percorso di apprendimento è proseguito con l'illustrazione di alcuni principi fondamentali della costituzione utilizzando sia l'approccio ludico che la metodologia del peer tutoring e del cooperative learning.</p> <p>Situazione problematica di partenza Gli alunni sono stati motivati a riflettere e comprendere i concetti di Diritto-Dovere-Leggi-Diversità, anche grazie alla presenza di bambini stranieri all'interno della scuola. Sono stati aiutati attraverso domande specifiche: quali sono i vostri diritti? Avete diritto allo studio? Gli adulti possono obbligarvi a lavorare? Chi è diverso ha il diritto di andare a scuola?</p> <p>Attività Giochi di apprendimento attraverso l'uso del MIND e del DOC, lettura e contestualizzazione del brano L'ISOLA DEGLI SMEMORATI (B.Pitzorno), dopo una sintesi del racconto gli alunni sono stati stimolati a trovare soluzioni a situazioni problematiche, è stato chiesto loro di immedesimarsi nei piccoli naufraghi e sono stati interrogati su cosa sarebbe stato di primaria importanza per loro per poter vivere sani, sicuri e felici. Sono seguite riflessioni personali, conversazioni guidate, elaborazione di sintesi e rappresentazioni grafiche.</p> <p>Verifica Durante lo svolgimento della presente unità di apprendimento gran parte degli alunni ha mostrato interesse e partecipazione attiva, seguendo con curiosità ed impegno le attività proposte dall'insegnante. Tutti si sono confrontati, giungendo alla comprensione del "giusto" e del "non giusto".</p> <p>A conclusione dell'unità di apprendimento tutti gli alunni, seppure a livelli diversi, hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.</p>	
<p>Note</p>	<p>Ins. – Classe Senza Zaino - Plesso</p>	