

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	Scopro, analizzo, imparo e comunico 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>PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testo descrittivo: soggettivo e oggettivo (persone, animali, ambienti) • Testo poetico • Testo regolativo • Testo informativo • Lettura, 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>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) • Lettura 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>CONVENZIONI E PARTI DEL DISCORSO</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) 	
	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 Personalizzazioni (eventuali)	Discipline	Traguardi*		Obiettivi di apprendimento*
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. 	

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	Aula (agorà), spazio laboratoriale antistante, atrio, palestra, biblioteca, laboratorio manipolativo, laboratorio multimediale, LIM, giardino, teatro. Masseria “San Magno”, presso Corato (Ba); laboratori di archeologia sperimentale in classe e durante l’uscita didattica Teatro Margherita- Bari- mostra “Van Gogh Alive -The experience” Teatro Petruzzelli- Bari - “Ciao Pinocchio” Libri di testo, libri d’autore, fotocopie, alfabetiere murale, immagini di vario genere, materiale strutturato (Senza Zaino: leggio, 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.
Tempi	Da febbraio a maggio.
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	<p>ITALIANO 9a Leggere testi narrativi, realistici e fantastici, cogliendo l’argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali. 15a Produrre semplici testi narrativi realistici legati al proprio vissuto e fantastici.</p> <p>STORIA 6a Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l’ascolto o lettura di testi dell’antichità, di storie e di racconti</p> <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.: Scopro, analizzo, imparo e comunico	N. 2
<p>Diario di bordo</p> <ul style="list-style-type: none"> - interventi specifici attuati - strategie metodologiche adottate - difficoltà incontrate - eventi sopravvenuti - verifiche operate - ecc. 	<p>Strategia metodologica</p> <p>Per il secondo quadrimestre si continua a mettere in atto strategie che prevedono il pieno coinvolgimento degli alunni: l'attività ludica, il role-playing, il TPR (Total Physical Response) ed il cooperative learning.</p> <p>Al fine di evitare frustrazioni ai bambini in difficoltà le attività presentano spesso un aspetto ludico-ricreativo.</p> <p>Nella scuola primaria, infatti, i giochi didattici rappresentano degli strumenti insostituibili, dal momento che agiscono efficacemente sia sul piano emozionale sia su quello cognitivo. Attraverso l'associazione di immagini, suoni e parole si consente agli alunni di assimilare il vocabolario inglese di base.</p> <p>Situazione problematica di partenza</p> <p>L'insegnante chiede agli alunni di rispondere in L2 ad alcune domande ("Do you know something about food? clothes? house?"), allo scopo di far emergere conoscenze pregresse e poter insieme delineare il lessico di riferimento, già acquisito e nuovo.</p>	
	<p>Attività</p> <p>Il secondo quadrimestre è iniziato introducendo la unit 4 intitolata Home e esaminando il lessico relativo alla casa (living room, bedroom, bathroom, garden, sofa, chair, etc.), anche attraverso il supporto di software didattici. La struttura linguistica analizzata è stata <i>Is the ...in the...? Yes, it is/No, it isn't</i>.</p> <p>La unit successiva, Clothes, ha consentito non soltanto di ripassare, consolidare e acquisire il lessico relativo all'abbigliamento (shirt, dress, trousers, sweatshirt, tracksuit, etc.), ma anche di introdurre la struttura linguistica di <i>What are you wearing? What is she/he wearing? I'm wearing...She/He's wearing...</i> Parlare dell'abbigliamento ha anche permesso di introdurre alcuni argomenti correlati quali le stagioni dell'anno (Clothes and Seasons) e le uniformi scolastiche (school uniforms).</p> <p>Le units 6 e 8 hanno introdotto la tematica sports e abilities, permettendo di analizzare nuove strutture linguistiche quali il verbo <i>can</i> (ability) e il <i>present continuous</i> (<i>What are you doing?</i>). Il lessico di riferimento per queste due units (ride a bike, jump, play football, sleeping, reading, drinking, etc.) hanno coinvolto molto gli alunni, dal momento che è stato chiesto di lavorare sulle proprie preferenze ed interessi.</p> <p>La unit 8, incentrata sulla tematica Food, ha permesso di introdurre le strutture linguistiche <i>I like/I don't like – He/She likes – He/She doesn't like</i> e di sensibilizzare gli alunni ad una buona educazione alimentare (Healthy food). Il vocabolario di riferimento è stato arricchito attraverso un approfondimento sulle tradizioni culinarie di altri paesi (Wider World Food).</p> <p>La festività della Pasqua (Easter) e le ricorrenze del St. Valentine's Day, Dad's Day e Mum's Day hanno permesso di ripassare il lessico di riferimento, introducendo nuovi vocaboli (treasure egg hunt, Easter bunny, etc.).</p> <p>Per la giornata SENZA ZAINO DAY gli alunni di una classe terza, hanno preparato una piccola drammatizzazione in lingua inglese di una situazione problematica sul tema della gentilezza. Nelle altre due classi, invece, per tale iniziativa è stato proposto il gioco <i>Kindness Game</i>, a conclusione del quale, è stato realizzato un cartellone (Our Kind notes), con messaggi gentili scelti dagli stessi alunni.</p> <p>Gli alunni delle tre terze hanno visionato alla Lim alcuni cartoni animati in lingua inglese con sottotitoli in lingua italiana: Finding Nemo, Up e Ratatouille, a conclusione dei quali è stato</p>	

svolto un'attività didattica. In particolare dopo aver visto Finding Nemo hanno realizzato un mini book per raccontare la trama, mentre per Up è stata proposta un'attività di **storytelling**.

Verifica

A conclusione dell'unità di apprendimento tutti gli alunni, seppure a livelli diversi, hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.

Note

**Ins. De Manno Patrizia – Lingua inglese
Classe III A – B – C Senza Zaino - Plesso Don Orione**