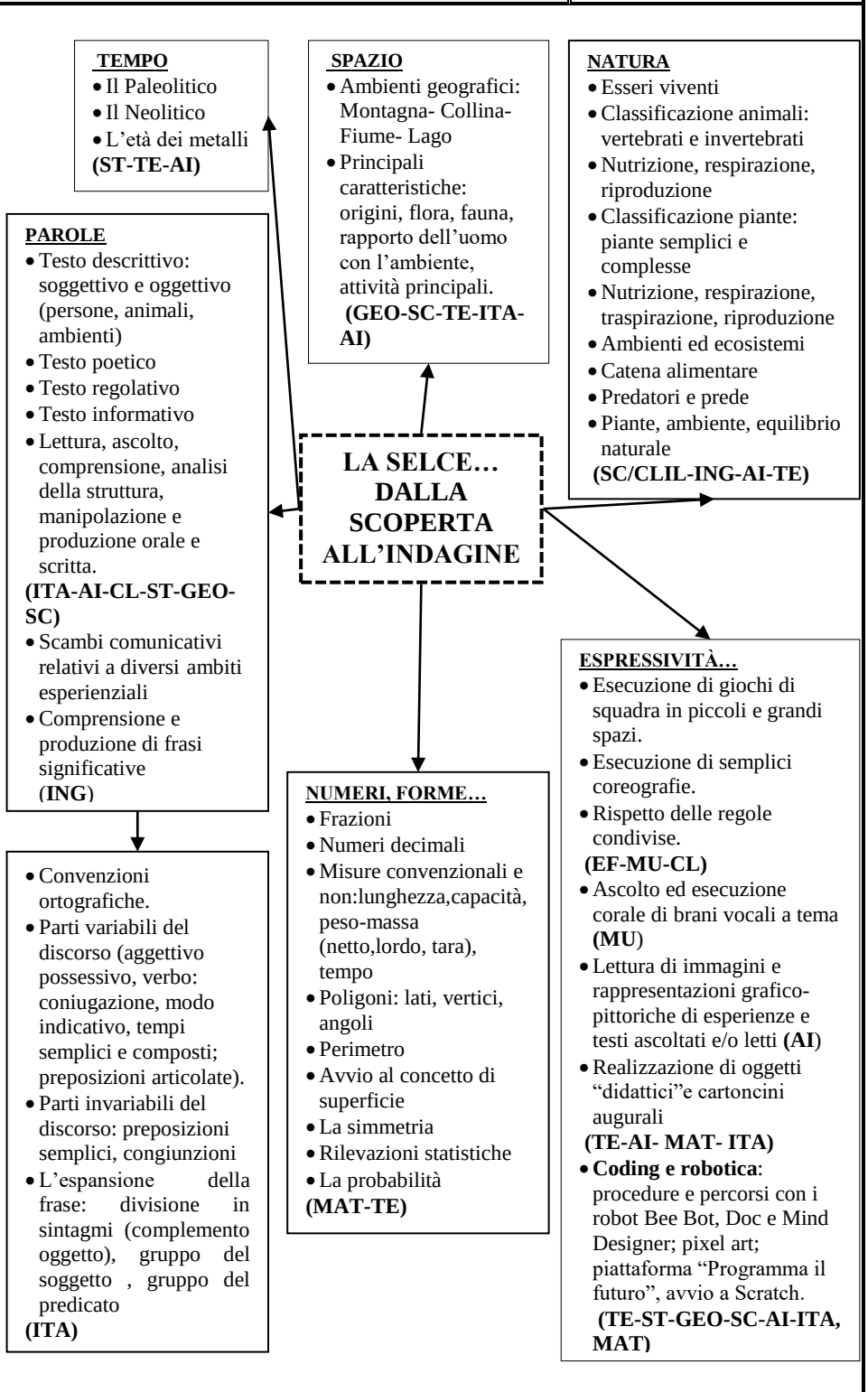
Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti *(indicazioni nodali)*	Scopro, analizzo, imparo e comunico U.A. n.2
Obiettivi di apprendimento previsti	**IT**	A-B-C-D-E-G-J	1-7-12-16-17-20-22-23		
	ING	A-B-C-D	1-3-4		
	MU	B-D-E-F-G	**2a**-3-4-6		
	AI	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 riferimento a Personalizzazioni *(eventuali)*	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo
	IT			Gli alunni **X, Y, J, K** svolgeranno attività semplificate e/o guidate dall'insegnante.
	MAT			
	COMPITO UNITARIO**			• 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	**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. **STORIA** **6a** Seguire e comprendere vicende storiche attraverso l'ascolto o lettura di testi dell'antichità, di storie e di racconti **MUSICA** **2a** Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione. **EDUCAZIONE FISICA** **10a** Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. **GEOGRAFIA** 7**a** 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. **MATEMATICA** **5a** Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali ed eseguire addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. **TECNOLOGIA** **5a** Riconoscere le funzioni principali del sistema operativo Windows, dei software Paint e Word, della piattaforma code.org, dei robot Bee bot, Doc. **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. **N.B.: indicare gli obiettivi, per disciplina, con il numero dell'obiettivo ministeriale di riferimento seguito da una lettera (es.: ITALIANO 3a + formulazione obiettivo).**

Competenze-chiave europee di riferimento	☒ **1 Comunicazione nella madrelingua** ☒ **2 Comunicazione nelle lingue straniere** ☒ **3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia** ☒ **4 Competenza digitale** ☒ **5 Imparare a imparare** ☒ **6 Competenze sociali e civiche** ○ 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità ☒ **8 Consapevolezza ed espressione culturale** **N.B.: barrare le voci che interessano.**
Note	* 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.

Seconda parte	**Titolo dell'U. A.: Esploro la vita attraverso la scuola**	**N. 2**

Diario di bordo

- interventi specifici attuati
- strategie metodologiche adottate
- difficoltà incontrate
- eventi sopravvenuti
- verifiche operate
- ecc.

Strategia metodologica: l'obiettivo di questa unità di apprendimento è stato quello di permettere a tutti gli alunni, indistintamente, di sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze che hanno fatto intuire come questa disciplina sia utile per risolvere problemi, in situazioni quotidiane. È stato fondamentale l'utilizzo della didattica laboratoriale perché è il momento in cui l'alunno ha un ruolo attivo, formula ipotesi, progetta, sperimenta, discute e argomenta le proprie scelte. Si è dato spazio al gioco come sfida sia individuale che di gruppo. Il gioco, inoltre, ha un ruolo cruciale nell'educazione al rispetto di regole condivise e nella comunicazione tra pari. Oltre alla lezione frontale ed a esercitazioni per lo sviluppo delle competenze e della motivazione si è utilizzato: il gruppo, le conversazioni, la discussione e il ragionamento, la lezione partecipata, attività motivanti, la robotica educativa. La postazione LIM, il PC connesso e i software per la LIM, hanno incuriosito ed entusiasmato gli alunni coinvolgendoli attivamente e richiamando la loro attenzione creando un supporto utile ai bambini per acquisire e consolidare competenze. Le diverse attività strutturate proposte alla LIM sono state analizzate collettivamente e poi elaborate sul quaderno.

Situazione problematica di partenza: secondo voi posso dividere un intero (foglio)? Ognuna delle parti in cui l'intero è stato diviso è uguale all'altra? Che cosa dovremmo fare affinché le parti siano uguali? Le parti in cui l'intero è stato diviso sono sovrapponibili?

Attività

Matematica: sono state presentate le frazioni partendo dal concetto di metà, l'unità frazionaria, e i termini di una frazione, confronto tra frazioni usando i simboli <, >, =, la frazione complementare. Attività grafiche, dettato, scrittura e lettura di frazioni. Siamo passati poi alle frazioni decimali, e alla comprensione del concetto che le frazioni decimali si possono scrivere sotto forma di numeri decimali: decimi, centesimi e millesimi, posizione delle cifre e confronto di numeri decimali. Successivamente è stato presentato l'euro con i suoi sottomultipli e attività sull'uso dell'euro. Per quanto concerne le unità di misura sono state introdotte le misure e gli strumenti per misurare. Le misure di lunghezza, sottomultipli e multipli del metro. Costruzione in classe del metro e del decametro con nastro bianco e misure varie. Equivalenze. Le misure di capacità: multipli e sottomultipli del litro. Le misure di peso/ massa multipli e sottomultipli, equivalenze e scomposizioni. Peso lordo, peso netto e tara. Le misure di tempo. Classificazione e rappresentazioni usando diagrammi schemi e tabelle, relazioni, sono state svolte diverse indagini all'interno della classe infine è stata presentata la probabilità. Risoluzione di problemi.
Spazio e figure: in geometria si sono svolte le attività sugli angoli e sulle figure geometriche piane, i poligoni, si sono avviati i concetti di perimetro e area, l'asse di simmetria,

Geografia: la montagna, la collina, la pianura, i fiumi, i laghi: presentazione delle origini, analisi degli elementi che costituiscono questi ambienti. Studio della flora e della fauna. Presentazione delle principali attività dell'uomo e dei suoi interventi sull'ambiente. Riconoscimento degli elementi che costituiscono la città: il centro storico, periferie, zona industriale, servizi, vie di comunicazione.

Tecnologia: coding e robotica, percorsi con il bee-bot, realizzazione di figure geometriche con il Mind, uso dei software Paint e Word.

Ed. fisica: giochi con la palla, giochi motori, esercizi a coppie, giochi per il consolidamento percettivo-visivo e per l'affinamento della coordinazione, giochi per stimolare la capacità di osservazione.

Curricolo locale: giochi per favorire il rispetto delle regole e la condivisione, conversazioni guidate e illustrazioni.

Verifica: gli alunni hanno affrontato gli impegni di questo secondo quadrimestre con atteggiamento curioso ed entusiasta manifestando interesse e attenzione, pertanto i risultati raggiunti sono molto buoni e

	rispondenti alle aspettative della docente. L'alunno X nelle attività individuali necessita del supporto dell'insegnante o di un compagno. Gli alunni Q e W si impegnano secondo le proprie possibilità svolgono attività individualizzate, ma i tempi di attenzione e di lavoro sono da migliorare. **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. Domenica Muschitelli – Classe III B Senza Zaino - Plesso D. Orione**