

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	In viaggio con...l'ulivo U.A. n.1
Obiettivi di apprendimento previsti	IT	B-D-E-F-G-I-J	6-9-12-14-15-16-25-30-35-36	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>TEMPO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocazione degli eventi nel tempo e nello spazio. • Le civiltà dei grandi fiumi. (ST-GEO-IT-TE-AI-CL) </div> <div style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>NATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il metodo scientifico sperimentale. • La materia. • L'energia. • L'acqua. • L'aria. • I vegetali. (SC-CL) </div> <div style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>SPAZIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gli ambienti geografici del mondo: zone climatiche e regioni morfologiche. (GEO-SC-ITA-AI-CL) </div> <div style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconto realistico e fantastico. • Racconto di paura e mistero. • Testo descrittivo. • Lettura e memorizzazione di testi poetici. (ITA-AI-CL) • Lessico: le parole • Convenzioni ortografiche. • Parti variabili del discorso (articolo, nome, aggettivo qualificativo, verbo). • Struttura della frase. (ITA) • Scambi comunicativi relativi a diversi ambiti esperienziali. • Comprensione e produzione di frasi significative. • Verbi essere e avere. • Preposizioni di tempo e di luogo. (ING) </div> <div style="width: 33%; border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p>LETURA AD ALTA VOCE: "LA GRANDE STORIA DELL'ULIVO"</p> </div> <div style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>ESPRIMERE, CREARE, REALIZZARE...</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 rappresentazione grafica di esperienze e testi ascoltati e/o letti (AI) • Realizzazione di oggetti "didattici", scenografie e cartoncini augurali (TE-AI, MAT, ITA) • Coding e robotica: procedure e percorsi con Doc e Mind.; pixel art; piattaforma "Programma il futuro". (TE-ST-GEO-AI-ITA, MAT) </div> <div style="width: 33%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>NUMERI, FORME...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dati e statistiche. • Confronti e problemi • Figure solide • Lettura, scrittura, ordinamento di numeri naturali oltre il migliaio.. • Operazioni aritmetiche. • Proprietà delle operazioni. • Frazioni. (MAT-TE-AI) </div> </div>	
	ING	A-B-C-D-E	1-3-4-5-6-7-8-9-10		
	MU	G	2-6		
	AI	C-D	1- 2-3-6a-10		
	EF	A-B-D-G	3-4-7-8		
	ST	C-D-E-F-H	3-6-9a-10-11a		
	GEO	A-C-D-G	1a-6a-3-8		
	MAT	A-E-F-G-H-K	1a -2a-3- 5a-17		
	SC-CLIL	A-B-E-G-H	1a-11-12a		
	TE	A-C-E-G	2-5a-6a-9-15a		
	CL	A-B-C-D-H	1-2a-3		
	Con riferimenti a Personalizzazioni (eventuali)	Discipline	Traguardi*		
IT					
MAT					
	COMPITO UNITARIO**	<ul style="list-style-type: none"> • Raccolta e molitura delle olive. • Realizzazione di prodotti alimentari della tradizione natalizia con le olive e con l'olio extravergine di oliva. • Realizzazione della performance teatrale "La grande storia dell'ulivo". 			
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. Oliveto e frantoio presso Mariotto - Bitonto (Ba); laboratorio di raccolta e molitura delle olive. 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, Doc, Mind, reticolo.
Tempi	Da settembre a gennaio.
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	<p>STORIA 9a Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso. 11a Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando diverse risorse.</p> <p>MUSICA 2a Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.</p> <p>ARTE E IMMAGINE 6a Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi del linguaggio visivo individuando il loro significato espressivo.</p> <p>EDUCAZIONE FISICA 10a Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita.</p> <p>GEOGRAFIA 1a Orientarsi nello spazio e sulle carte geografiche utilizzando i punti cardinali. 6a Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani</p> <p>SCIENZE 1a Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici 12a Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale</p> <p>MATEMATICA 1a Leggere, scrivere, confrontare numeri entro il 999.999. 2a Eseguire le quattro operazioni aritmetiche valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale e scritto applicando le proprietà di ciascuna operazione. 5a Riconoscere i diversi tipi di frazione (proprie, improprie, apparenti ed equivalenti)</p> <p>TECNOLOGIA 5a Riconoscere le principali funzioni dei robot Doc e Mind e della piattaforma di coding "Programma il futuro". 6a Rappresentare procedure e algoritmi attraverso un linguaggio visuale a blocchi. 15a Descrivere e documentare la sequenza delle operazioni di procedure note o apprese.</p> <p>CURRICOLO LOCALE 2a Scoprire in vissuti personali e storie narrate i diritti di base dei bambini anche in riferimento alla Costituzione.</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>

Competenze-chiave europee di riferimento	<p>X1 Competenze alfabetiche funzionali</p> <p>X2 Competenze linguistiche</p> <p>X3 Competenze matematiche e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria</p> <p>X4 Competenze digitali</p> <p>X5 Competenze personali, sociali e di apprendimento</p> <p>X6 Competenze civiche</p> <p>○ 7 Competenze imprenditoriali</p> <p>X8 Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>N.B.: barrare le voci che interessano.</p>
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.: In viaggio con...l'ulivo	N. 1
<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</p> <p>L'intero percorso di apprendimento è stato finalizzato allo sviluppo negli alunni del pensiero computazionale ovvero all'attivazione di un pensiero logico-creativo in grado di abituarli all'analisi e alla scomposizione di problemi complessi in problemi più semplici. Tale finalità è stata perseguita attraverso la didattica laboratoriale del coding e della robotica educativa. In tal modo è stata incentivata negli alunni la motivazione ad apprendere, favoriti i processi di problem solving e promosso l'autoapprendimento.</p> <p>Situazione problematica di partenza</p> <p>L'unità ha trovato il suo punto di partenza nella creazione di un clima sereno, gioioso e di ascolto attivo, finalizzato all'acquisizione delle conoscenze pregresse degli allievi dalle quali partire per la costruzione di un sapere condiviso e motivante.</p> <p>Attività</p> <p>Avvio al pensiero computazionale attraverso attività di brainstorming inerenti diversi concetti: dal linguaggio delle cose al concetto di programmazione. Definizione di algoritmo e sua rappresentazione. Attività di robotica educativa con il Doc in modalità free, edu e game: percorsi e attività di consolidamento e rinforzo di diversi concetti disciplinari: topologici e temporali, tabelline, difficoltà orografiche, storytelling,... Brainstorming inerenti i concetti di hardware e software. Definizione e uso delle parti principali di un computer. Attività di coding sulla piattaforma "Programma il futuro".</p> <p>Verifica:</p> <p>Tutti hanno manifestato vivo interesse ed entusiasmo per le attività proposte. Trovandosi davanti a quello che più li diverte: il monitor di un pc o un robot, sono stati indotti ad apprendere giocando, accettando le sfide e divertendosi. Ciascuno di essi, infatti, lavorando in autonomia secondo i propri tempi e le proprie modalità di apprendimento, si è messo alla prova per conseguire gli obiettivi di volta in volta prefissati, procedendo attraverso prove ed errori vissuti non con frustrazione bensì come incentivo a fare sempre meglio.</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>	
Note	Ins. Maria Filardi – Classe 4^C Senza Zaino - Plesso Don Orione	