

Prima parte	Discipline	Traguardi di*	Obiettivi di apprendimento*	<b>Mappe delle attività e dei contenuti</b> <i>(indicazioni nodali)</i> <b>Classi quarte a.s. 2022-23</b>	<b>U. A. n. 1</b> <b>E' bello ri-trovarsi a scuola</b>
<b>Obiettivi di apprendimento previsti</b>	IT	A.B.C.D .E.F.G. H.L	1,2a,3,4,5,6,7,8,9,10,13,14,15a,17,18a,19,20a,21,22,23,24a,25,26a,27,28,30,31,33,34,35,36a,37	<b>PAROLE</b> -Scambi comunicativi relativi ai diversi ambiti esperienziali. -Lettura, comprensione, analisi di testi di diverse tipologie. -Morfologia: la corretta grafia delle parole, le parti variabili del discorso . -Sintassi: la struttura della frase.	<b>NUMERI E...</b> -I grandi numeri. -Lettura e rappresentazione di dati con diagrammi. -Le quattro operazioni, le proprietà, situazioni problematiche. -Le frazioni: proprie, improprie, apparenti, equivalenti. -confronto di frazioni, la frazione di un numero. -Confronto fra rette. -Simmetria, traslazione, rotazione.
	ING	A.B.C. D	1,3,4,5,6,7	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>SPAZIO</b>            -Analisi e rappresentazione dei principali caratteri fisici ed antropici del territorio italiano.         </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>Valorizzazione delle esperienze scolastiche: costruzione di un tabellone murale.</b> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>NATURA</b>            -I regni dei viventi.            -Le piante e gli animali.            -I fenomeni naturali con l'utilizzo del metodo scientifico.         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>TECNOLOGIA</b>            -La tecnologia e i materiali.            -La tecnologia e gli ambienti.         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>ESPRESSIVITA'</b>            -Lettura e interpretazioni di testi iconici e musicali.            -Sperimentazioni di tecniche e strumenti per produrre opere espressive.            -Giochi per il rispetto delle regole e del fair play.         </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <b>CONVIVENZA</b>            -Regole e diritti : vivere insieme a scuola, in famiglia, nel gruppo sportivo.            -Cittadinanza e Costituzione.            -Tutela dell'ambiente.            -Sicurezza stradale.         </div> </div>	
	MU	A.B.C. E.G	1a-2-3-6		
	AI	A.B.C	1-2-5-6-7-8a-9a-10		
	EF	B,C,E, G	3,4,5,7,8,10		
	ST	A.B.C. D.E.F. G.H.I	1,,3,4,5,6a,7,9a,10,11a		
	GEO	A.B.C. D.E.G	1,2a,3,4,6a,8		
	MAT	A,B,D, E,G,H, M	1,2,3,5,6,10,11,15,16,23,27		
	SC	A,B,H, E,G	1a,6,11a,12,13		
	TE	A,C,E, F	4,10,14,15		
	EC	B,C,D, E,F,M	1,2,4,6,8,12,14		
<b>Personalizzazioni</b> <i>(eventuali)</i>	Discipline	Traguardi di*	Obiettivi di apprendimento*	<b>Explicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo</b>	
IT					

	MAT			Gli alunni X, Y e W svolgeranno attività semplificate e/o guidate dall'insegnante.
	<b>COMPITO UNITARIO**</b>			<b>Elaborazione e produzione creativa di elementi caratterizzanti i quadri di civiltà.</b>
<b>Metodologia</b>	Modello Senza Zaino, approccio ludico, circle time, didattica laboratoriale, tutoring, cooperative learning, problem solving, CLIL, meditazione.			
<b>Verifiche</b>	Le verifiche saranno multiple, in rapporto al tipo di attività svolta: riflessioni parlate in gruppo, osservazioni sistematiche e occasionali, verifiche scritte, compiti di realtà.			
<b>Risorse da utilizzare</b>	Aula, spazi laboratoriali antistanti, atrio, palestra, giardino, parco Punta Perotti, litorale. Libri, albi illustrati d'autore, fotocopie, immagini di vario genere, materiale strutturato (Senza Zaino: leggio, pannellistica, strumenti didattici tattili, planisfero muto), cartoncini, colori, materiale di recupero, FLIP, PC portatile, mappa del quartiere e della città, tappetini.			
<b>Bibliografia</b>	"Pete the cat and the surprise teacher" James Dean			
<b>Tempi</b>	Da settembre a gennaio.			
<b>Obiettivi di apprendimento contestualizzati</b>	<p><b>Elenco degli obiettivi di apprendimento contestualizzati.</b></p> <p><b>Italiano</b>  <b>2a</b> comprendere il tema, le informazioni essenziali, lo scopo e l'argomento di un'espansione.  <b>15a</b> leggere testi letterari narrativi e semplici testi poetici cogliendone il senso, le caratteristiche formali più evidenti, l'intenzione comunicativa dell'autore.  <b>18a</b> scrivere lettere indirizzate e destinatari noti, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.  <b>20a</b> rielaborare testi e redigerne di nuovi.  <b>24a</b> sperimentare diverse forme di scrittura con l'utilizzo di computer.  <b>26a</b> comprendere ed utilizzare in modo appropriato il lessico di base.  <b>36a</b> riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso.</p> <p><b>Storia</b>  <b>6a</b> usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (a.c.-d.c.)  <b>9a</b> Ricavare informazioni da grafici, tabelle, carte storiche e reperti.  <b>11a</b> Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati.</p> <p><b>Geografia</b>  <b>2a</b> Estendere le proprie carte mentali agli spazi del territorio italiano utilizzando strumenti dell'osservazione indiretta: filmati e fotografia.  <b>6a</b> Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi italiani individuando le analogie e le differenze.</p> <p><b>Scienze</b>  <b>1a</b> Individuare nell'osservazione di esperienze concrete alcuni concetti scientifici quali: adattamento, cambiamento... degli esseri viventi.</p>			

	<p>1 la Riconoscere, attraverso le esperienze, che la vita di ogni organismo è in relazione con altre forme di vita.</p> <p><b>Arte e immagine</b>  <b>7</b> Individuare nel linguaggio filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.  <b>8a</b> Individuare in un'opera d'arte antica o moderna gli elementi essenziali della forma e del linguaggio per comprenderne il messaggio e la funzione.  <b>9a</b> Familiarizzare con diverse forme d'arte e produzione.</p> <p><b>Musica</b>  <b>1a</b> Utilizzare la voce in modo creativo e consapevole ampliando con gradualità le proprie capacità</p>	
<b>Competenze chiave europee di riferimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 1 <b>Competenza alfabetica funzionale</b></li> <li>○ 2 <b>Competenza multilinguistica</b></li> <li>○ 3 <b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia ed ingegneria</b></li> <li>○ 4 <b>Competenza digitale</b></li> <li>○ 5 <b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</b></li> <li>○ 6 <b>Competenza in materia di cittadinanza</b></li> <li>○ 7 <b>Competenza imprenditoriale</b></li> <li>○ 8 <b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b></li> </ul>	
<b>Note</b>	<p>* Con riferimento all'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli OO. AA. (comoda Indicazioni Nazionali e PTOF) e a quello degli <b>OO. AA. contestualizzati</b>. / ** Con riferimento alle competenze chiave europee per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018).</p>	
<b>Seconda parte</b>	<b>Titolo dell'U. A.: E' bello ri-trovarsi a scuola</b>	<b>N. 1</b>
<b>Diario di bordo</b>	<p><b>Strategia metodologica</b>  La metodologia principale adottata è quella del "Senza Zaino" che prevede spazi, strumenti e tempi ben precisi e scanditi durante la giornata scolastica.  Durante il primo quadrimestre sono state messe in atto diverse modalità operative per garantire un processo di apprendimento graduale e rispondente ai bisogni, interessi e potenzialità di ogni bambino, come le attività individuali e di gruppo, in particolare <u>il cooperative learning</u>; <u>il brainstorming</u> per individuare le conoscenze pregresse e le idee in merito ad un nuovo argomento; <u>il chaining</u> (per abilità da suddividere in steps) e task analysis; <u>il modelling</u>; <u>il problem-solving</u>, <u>il tutoring</u> tra pari, le <u>attività laboratoriali e ludiche</u> (per esempio costruire artefatti o lapbook, uso delle flashcards, giochi didattici e strutturati), canzoni in L2, <u>coding</u> e uso di <u>applicazioni e robot</u> come Bee-bot, Doc e Mind.  Inoltre, il SZ propone il modello dell'artigiano organizzato in 5 livelli: organizing, modeling, scaffolding, coaching e fading, che scandiscono ogni attività di apprendimento.</p>	

La metodologia CLIL è prevista per l' insegnamento delle scienze nella lingua inglese, mentre per l' insegnamento di quest' ultima vengono utilizzate anche il role-playing e il TPR (Total Physical Response).

### **Situazione problematica di partenza**

Fin dai primi giorni di scuola, è stata posta grande attenzione verso le emozioni provate dagli alunni. Queste vengono raccontate ogni giorno nello spazio Agorà, durante il quale i bambini devono porre ai compagni e a loro volta rispondere alla domanda: "How are you?". In qualunque caso, che la risposta sia positiva (I'm happy) o negativa (I'm sad), verrà avviato un confronto sulle motivazioni riguardanti le emozioni provate e su cosa fare per stare bene insieme.

L' anno scolastico 2022/23 è stato avviato con la revisione e il consolidamento degli apprendimenti portati a termine durante l' anno precedente.

### **Area delle parole**

Quest' anno è stato fornito un nuovo testo per la lingua inglese "Billy Bot", abbinato ad un libricino per il consolidamento della grammatica, grazie ai quali sono stati revisionati i seguenti argomenti principali :

*Colours, numbers 20-100, school items, toys, food, family members, To be/ to have got, clothes ecc.*

I nuovi argomenti sono stati trattati individuando, quotidianamente sul calendario di classe, il mese, l'anno, il tempo meteorologico e tutte le informazioni riguardanti: *weather , months, seasons.*

Sono stati utilizzati: giochi strutturati con puzzle e flashcards, cartelloni, dialoghi in role playing, il TPR e l'uso di chunks e sono state ascoltate canzoni e mini dialoghi sull' uso degli argomenti suddetti.

Le attività si sono avvalse anche degli strumenti multimediali, fondamentali per le competenze di ascolto e comprensione, l' uso della LIM (per giochi interattivi), piattaforme multimediali, video online.

E' stato necessario ripetere e approfondire i verbi "*To be e to have*" con diverse tipologie di attività. Successivamente, sempre seguendo la storia del robottino Billy Bot, sono stati affrontati i seguenti argomenti:

*Actions and sports ( I Can/cannot/Can I.....? ) e la storia "Willy, the Little Whale";*

*Where is it? (Prepositions of place – Put / Don't put /Prepositions of time ) e la storia "Tommy and the Bushfire".*

La conoscenza dei numeri cardinali ha favorito l'apprendimento consapevole dei *numeri ordinali*, già messi in atto attraverso la scrittura della data in lingua inglese quotidianamente.

### **Area della convivenza**

Partendo da situazioni del vissuto quotidiano è stato avviato un percorso di riflessione trasversale per far crescere e maturare nei bambini comportamenti adeguati e responsabili nei confronti del pianeta, dell' ambiente circostante e degli altri.

In particolare, sono stati affrontati i seguenti argomenti, anche in L2: l' agenda 2030 dell' ONU, l' inquinamento, Christmas Jumper day, i Fridays for future, le usanze e tradizioni culturali inglesi e di altri Paesi del mondo, la diversità, il bullismo, la salvaguardia del pianeta e degli alberi. Per rendere maggiormente accattivanti questi argomenti, sono stati utilizzati video in L2, giochi interattivi e tante occasioni per affrontare temi quotidiani.

### **Area della natura e della tecnologia**

Tutte le attività, sia di scienze che di inglese, sono state presentate ai bambini partendo dalle curiosità ed esigenze emerse; esse sono state affrontate grazie all' ausilio di legghi, cartoncini e tutto il materiale necessario per realizzare Lapbook, cartelloni e strumenti per l'apprendimento.

Sono stati ripetuti argomenti pre-requisiti come "gli scienziati e gli strumenti dello scienziato";

Sono stati affrontati argomenti come “la classificazione degli esseri viventi: i 5 regni e la cellula vegetale” ed è stato approfondito l’argomento dei funghi e lieviti, anche attraverso il compito di realtà “Facciamo il pane” (per comprendere la funzione del lievito).

E’ stato introdotto l’argomento “Piante” suddividendole in semplici e complesse, gimnosperme e angiosperme. Sono state realizzate esperienze pratiche per comprendere le parti della foglia, le parti della pianta, le tipologie di radici, la respirazione e la traspirazione delle piante. Gli alunni si sono cimentati inoltre nella costruzione di strumenti necessari per l’apprendimento delle parti del fiore, l’impollinazione e la fotosintesi clorofilliana.

Alcuni argomenti sono stati interiorizzati grazie all’ uso di strumenti altamente tecnologici e coinvolgenti come il microscopio, l’applicazione chiamata “Quiver”, con cui i bambini si sono cimentati nella visione della cellula vegetale in 3D e delle parti che la compongono in inglese.

Oltre al microscopio, gli alunni hanno potuto utilizzare lenti di ingrandimento, materiale che si trova in natura come foglie, terreno, acqua, piante, funghi, lieviti per gli esperimenti durante i laboratori.

In classe è stata accolta con grande entusiasmo una piantina, che tutti gli alunni possono innaffiare e curare ogni giorno. Inoltre, grazie al progetto “Edugreen” i bambini si potranno dedicare una volta alla settimana alla cura delle piante che sono state interrate nel giardino della scuola.

Diversi sono gli argomenti affrontati anche con la metodologia CLIL, come “*The leaf*”, “*The parts of plant*”, “*The photosynthesis*”, “*Mushrooms*”, ecc.

### **Area dell’espressività**

La classe quarta “A” ha svolto in palestra esercizi per il consolidamento di semplici schemi motori di base. E’ stato utilizzato il proprio corpo per potenziare la coordinazione di azioni motorie statiche e dinamiche. Sono stati utilizzati attrezzi specifici per svolgere giochi di gruppo e percorsi.

### **Verifica**

Le attività di verifica sono state attivate in tutte le fasi di sviluppo dell’attività didattica al fine di rilevare dati conoscitivi, qualitativi e quantitativi, relativi all’ apprendimento, agli interessi e progressi degli alunni.

La valutazione, inoltre, riguarda la performance dello studente per essere considerato competente.

Sono state utilizzate diverse metodologie e strategie didattiche di apprendimento e di verifica: discussione e confronto collettivo guidato, lavori individuali, di coppia, prove orali e scritte e compiti di realtà.

Sono stati valutati anche l’ impegno, la motivazione, il rispetto delle regole, la costanza, la responsabilità, la partecipazione alle attività anche a distanza e la puntualità nella restituzione degli elaborati.

Un punto centrale della verifica sono state le conversazioni, gli scambi di opinioni avvenuti in classe relativamente agli argomenti trattati. Di conseguenza la valutazione, in quanto anello di congiunzione tra gli apprendimenti in possesso e quelli da conseguire, ha permesso di assumere le decisioni più opportune per orientare nella giusta direzione la propria azione e di attivare, eventualmente, itinerari didattici ridondanti, compensativi, di rinforzo o consolidamento.

Dunque *la valutazione è stata sommativa, formativa e autentica*. E’ stato importante riflettere insieme agli alunni sul percorso realizzato e stimolare l’ *autovalutazione* da parte di ogni alunno.

	<b>A conclusione dell'unità di apprendimento tutti gli alunni, seppure a livelli diversi, hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti.</b>
<b>Note</b>	<b>Ins Cinefra Rossana– Classi Quarta A-B-C</b>