

Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	U. A. n. 2 GIOCANDO SI CRESCE
Obiettivi di apprendimento previsti	IT	A-B-C-D-E-F-G-H-J	1-2 – 3-4-5-6-7 – 8- 9-10-11-12-13-14-15-16-17-18a-19-22-23-25-26-27-28-29-30-31-33-36	PAROLE Testo poetico, diario, lettera, autobiografia, biografia. Ascolto, comprensione, individuazione di scopo, analisi della struttura, manipolazione e produzione orale e scritta. Lettura e memorizzazione di testi poetici. (ITA-AI-EC) Parti variabili e invariabili del discorso (imperativo e modi indefiniti, aggettivi, pronomi, congiunzioni e preposizioni). Frase minima. (ITA-EC) Riproduzione e memorizzazione del lessico della lingua inglese relativo ad aspetti ed elementi della realtà circostante e delle festività. Domande e risposte brevi. Wild Animals, Natural Habitat, The outdoors, verbo can, present simple, articoli, aggettivi dimostrativi, preposizioni di luogo, plurali regolari e irregolari (ING) NUMERI E... Le operazioni. Divisioni con due cifre al divisore. Operazioni con i numeri decimali. Le misure. Peso lordo, peso netto e tara. Situazioni problematiche. Le figure piane e il perimetro. Trasformazioni geometriche. Classificazioni con i diagrammi e calcolo delle probabilità. (MAT-ST-GEO-AI-TEC-EC) “VOLEVO ESSERE UN DURO” ANALISI DEL TESTO SPAZIO I paesaggi italiani. La popolazione e il lavoro. (GEO-MAT-SC-TE-AI) TEMPO I quadri di civiltà: Egizi, Indiani, Cinesi, Fenici, Cretesi, Ebrei. (ST-MAT-GEO-SC-TE-AI-MU-EF) CONVIVENZA Comunicazione, rispetto degli altri, socializzazione e rispetto dell’ambiente. (EC-SC-CLIL-IT-AI-MU) NATURA I viventi. Gli ecosistemi. (SC-CLIL-STO-EC-AI-TC) TECNOLOGIA Conoscenza e manipolazione di diversi materiali. Robotica educativa: Mind, Il linguaggio multimediale. (TE-SC-CLIL-AI) ESPRESSIVITA’ Scambi comunicativi ed espressivi: i vari linguaggi. (AI-MU-EC-IT-EF-ING)	
	ING	A-C-D	1-2-3-4-5-6-7-8-9-11		
	MU	B-D-E-F-G	2-6		
	AI	A-B-C-D	1-2-3-4-5- 6-8-9		
	EF	B-C-D-E -F- G	1-3-4-5-6-7-8		
	ST	A-B-C-D-F-H-I	2-3-4- 5 –6-7-8-9-10-11		
	GEO	A-C-D-E- G	2-4-6-7-8		
	MAT	A-C-D-E-G-H-J-K	1-2-3-5-6-10-11-14-15-16-18-24-25		
	SC	A-B-E-G-H-I	1-4-6-11-12-13		
	TE	A-C-E	2-4-6-10-14-15		
	EC	C-E-F-M	2-4-6-8-9-13-14		
Personalizzazioni (eventuali)	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo	
	IT			Gli alunni X, Y e W svolgeranno attività semplificate e/o guidate dall’insegnante.	
	MAT				

	COMPITO UNITARIO**	Olimpiadi Senza Zaino Day Realizzazione e presentazione di giochi.
Metodologia	Modello Senza Zaino, approccio ludico, circle time, brainstorming, didattica laboratoriale, peer tutoring, role-playing, cooperative learning, problem solving, robotica educativa, CLIL, yoga, meditazione.	
Verifiche	Le verifiche saranno multiple, in rapporto al tipo di attività svolta: riflessioni parlate in gruppo, osservazioni sistematiche e occasionali, verifiche scritte, compiti di realtà.	
Risorse da utilizzare	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, scatole grammaticali, giochi didattici cartacei e online, planisfero muto), cartoncini, colori, materiale di recupero, lettore CD, CD audio, LIM, PC portatile, tappetini, risorse digitali.	
Bibliografia	La costituzione scende in campo . E' un gioco da ragazzi. Ave Editore Pete the cat . Pete's big lunch We love YOU Mr. Panda La grande fabbrica delle parole Words and your heart Come un albero Terra amica mia Il giardino curioso	
Tempi	Da febbraio a maggio.	
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	ITALIANO 18a Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.	
Competenze chiave europee di riferimento	x1 Competenza alfabetica funzionale x2 Competenza multilinguistica x3 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia ed ingegneria x4 Competenza digitale x5 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare x6 Competenza in materia di cittadinanza x7 Competenza imprenditoriale x8 Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	
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 per l'apprendimento permanente (22 maggio 2018).	
Seconda parte	Titolo dell'U. A.1: IMPARIAMO GIOCANDO	N. 1

Strategia metodologica

Il punto di partenza della seconda UA è stato l'ascolto e l'analisi del testo "volevo essere un duro" di Lucio Corsi; una canzone colma di contenuti e spunti di riflessione per intraprendere un viaggio introspettivo in modo profondo e al tempo stesso giocoso.

Situazione problematica di partenza

Nella società odierna siamo abituati a scontrarci con giochi moderni i cui personaggi sembrano non avere mai paura. Non piangono, non si arrabbiano, non fanno errori.

Sono sempre veloci, sempre vincenti, sempre duri. Da qui scaturisce una riflessione sul vero valore di ciascuno di noi. "Il mondo esterno cosa ci sollecita ad essere?" "Cosa è più importante, essere perfetti agli occhi degli altri oppure autentici, rispettando noi stessi?"

Attività**Area delle parole**

Durante il secondo quadrimestre abbiamo intrapreso un viaggio nel mondo dei modi finiti del verbo, concentrandoci in particolare su tre modi che spesso si usano per esprimere desideri, possibilità, ordini e consigli: congiuntivo, condizionale e imperativo. Abbiamo iniziato con una riflessione collettiva su cosa vuol dire "modo" nella grammatica, confrontandolo con il modo di comportarsi o di parlare nella vita reale. I bambini hanno subito intuito che, proprio come noi possiamo parlare in tanti modi diversi, anche i verbi possono cambiare "modo" per dire cose differenti. Questo ha suscitato molta curiosità, perché per la prima volta si sono resi conto che certe frasi che usano spesso ("Se potessi...", "Vorrei...", "Ascolta!") in realtà hanno un nome ben preciso e una funzione grammaticale importante. Con il congiuntivo, ci siamo immersi nel mondo del possibile, del desiderato, dell'incerto. È stato interessante osservare come i bambini lo riconoscessero già nel linguaggio parlato, senza magari saperlo chiamare con il suo nome. Parlare di sogni, speranze, paure o dubbi ha reso questo modo particolarmente coinvolgente. Alcuni hanno notato che spesso nelle storie si usano espressioni come "Spero che ..." o "Temo che sia troppo tardi...". È stato un modo per scoprire che la grammatica vive anche dentro le storie lette in classe. Il condizionale, invece, ha dato voce all'immaginazione. Fin da subito i bambini lo hanno collegato al verbo "vorrei", che spesso usano quando desiderano qualcosa. Abbiamo ragionato su come il condizionale apra la porta a mondi possibili: cose che non sono ma che potrebbero essere. Parlare di ciò che "si farebbe, se..." ha stimolato ragionamenti creativi, ma anche logici: "Se potessi volare, andrei sulla luna"; "Se fossi invisibile, aiuterei i miei amici senza farmi vedere". L'entusiasmo era evidente, e anche i bambini più timidi hanno voluto condividere le loro idee. Infine, siamo arrivati al modo imperativo, forse il più diretto e quotidiano. È quello che usiamo senza pensarci troppo, soprattutto quando ci rivolgiamo agli altri con un ordine o una richiesta. Questo ci ha portato a riflettere sull'importanza di come si danno gli ordini e sulla differenza tra un imperativo gentile e uno sgarbato. È stato anche un momento per lavorare sull'educazione linguistica e sull'empatia: dare ordini sì, ma con rispetto. Durante il percorso, ciò che ha colpito è stato vedere quanto questi modi verbali, spesso considerati "difficili", siano in realtà parte della lingua viva, quella che i bambini usano ogni giorno. La difficoltà non è stata tanto nel riconoscere il senso, quanto nel dare un nome alle forme e usarle con consapevolezza. Tuttavia, grazie al continuo confronto con la lingua parlata e con esempi tratti dalla vita quotidiana, il cammino si è fatto sempre più chiaro. Abbiamo concluso il nostro percorso con la consapevolezza che la grammatica non è fatta solo di regole da studiare, ma è uno strumento per capire meglio quello che diciamo, pensiamo e sentiamo. Il congiuntivo, il condizionale e l'imperativo sono diventati così compagni di viaggio: tre modi diversi di dire le cose, ma anche tre modi diversi di vedere il mondo. Dopo aver esplorato i modi finiti, ci siamo avventurati nel mondo dei modi indefiniti. Abbiamo cominciato dall'infinito, che i bambini hanno riconosciuto subito perché è la forma "pura" del verbo, quella che si trova sul dizionario. I bambini si sono divertiti a inventare frasi con infiniti, scoprendo che li usano spesso anche nei proverbi o nei consigli. Poi siamo passati al gerundio, che è sembrato subito più "misterioso", ma anche curioso. Ci siamo accorti che il gerundio dà movimento alle frasi, come se accompagnasse il protagonista passo dopo passo. Molti lo hanno collegato alle azioni continue o ai racconti. Infine, ci siamo concentrati sul participio e abbiamo visto come questa forma serve spesso a costruire i tempi composti. Nel corso di questo secondo quadrimestre abbiamo continuato a lavorare sulla morfologia analizzando i nomi (comuni, propri, maschili, femminili, singolari,

plurali, concreti, astratti, primitivi, derivati, alterati, composti, collettivi). Parallelamente allo studio del nome abbiamo lavorato sugli articoli (determinativi, indeterminativi e partitivi). Ci siamo poi soffermati sui gradi dell'aggettivo (positivo, comparativo e superlativo). Successivamente ci siamo dedicati ai pronomi personali, distinguendo tra pronomi soggetto, pronomi complemento. Da lì siamo passati agli aggettivi e pronomi possessivi, dimostrativi, indefiniti, interrogativi ed esclamativi, numerali (cardinali e ordinali), distinguendo sempre tra uso aggettivale e uso pronominale. Abbiamo affrontato anche i pronomi relativi ed infine abbiamo lavorato sulle preposizioni semplici e articolate. In occasione della giornata della poesia abbiamo analizzato diverse poesie, scoprendo che non si tratta solo di "filastrocche in rima", ma di un modo speciale di esprimere emozioni, pensieri e immagini attraverso le parole. I bambini hanno osservato che, nella poesia, le parole sembrano danzare: a volte seguono un ritmo, altre volte sorprendono con suoni, ripetizioni, metafore e giochi linguistici. Abbiamo letto poesie varie cogliendo la musicalità del testo, la sintesi delle immagini e il potere evocativo delle parole semplici. Abbiamo poi sperimentato anche la scrittura poetica: ogni bambino ha provato a comporre piccoli testi, partendo da emozioni, oggetti o colori, usando versi liberi o in rima. In particolare abbiamo svolto un'attività sull'haiku. Durante un'uscita didattica al mare, i bambini hanno vissuto un'esperienza di scrittura poetica immersiva a diretto contatto con l'ambiente naturale. Circondati dal suono delle onde, dal profumo del sale e dai colori del paesaggio marino, abbiamo proposto un'attività di composizione di haiku, una forma poetica breve di origine giapponese. È stato un lavoro che ha stimolato la fantasia e anche la riflessione, dimostrando che non serve dire tanto per comunicare qualcosa di profondo. Successivamente ci siamo dedicati ai testi biografici e autobiografici, riflettendo sulle differenze tra raccontare la vita di qualcun altro (biografia) e la propria (autobiografia). Abbiamo letto semplici biografie di personaggi famosi o storici e, passo dopo passo, imparato a riconoscere gli elementi essenziali. In conclusione, i bambini hanno scoperto che le parole possono raccontare chi siamo, sia quando sogniamo e giochiamo con il linguaggio, sia quando ci guardiamo dentro o osserviamo la vita degli altri.

Inglese

Nel corso di questo periodo, il percorso di inglese ha unito contenuti linguistici e tematici, guidando i bambini alla scoperta del mondo naturale e degli spazi all'aperto, attraverso l'uso corretto di strutture grammaticali fondamentali. Le attività sono state svolte in forma laboratoriale, con giochi linguistici, canzoni, dialoghi e attività creative.

- Natural Habitats e Present Simple: abbiamo esplorato diversi habitats naturali (jungle, plain, beach, hill, mountain, volcano, sea, jungle, wood, desert, savannah) e gli animali che li abitano. Questo tema è stato il punto di partenza per esercitare il Present Simple (forma affermativa, negativa ed interrogativa).

Attraverso mini-dialoghi, giochi a coppie e brevi descrizioni scritte e orali, i bambini hanno appreso come usare correttamente i verbi nella forma base e con la terza persona singolare, imparando anche a distinguere i diversi habitat e i loro elementi.

- Preposition of place: Abbiamo consolidato l'uso delle preposizioni di luogo: in, on, under, near, in front of, next to, between, behind. Con l'aiuto di flashcards, immagini e oggetti reali, i bambini hanno descritto la posizione di animali o oggetti all'interno di un ambiente naturale o della classe.

- Definite and indefinite articles: attraverso esercizi mirati e l'uso in contesto, i bambini hanno imparato a distinguere e utilizzare correttamente "a", "an", "the"

- Regular and irregular plurals: abbiamo affrontato la formazione dei plurali, partendo da quelli regolari (cats, dogs, birds) fino ad alcuni irregolari più frequenti (children, mice, feet, fish). I bambini si sono divertiti a classificare e memorizzare attraverso giochi di abbinamento, memory e canzoni.

- The outdoors: il tema della vita all'aperto ha completato il percorso, arricchendo il lessico con parole legate alla natura e alle attività outdoor: have a picnic, sunbathe, take pictures, ride a bike, walk, ski, make sandcastle, look at map, climb, fish.

Prosegue l'attività di Cineforum anche nel secondo quadrimestre, con la visione di altri due film in lingua inglese sempre incentrati sul tema gioco:

- Mosters & Co: Boo, in quanto bambina, porta con sé l'essenza del gioco. La sua interazione con Sulley e Mike è caratterizzata da momenti di gioco e divertimento. Il concetto stesso di "spaventare" i bambini può essere visto come una sorta di gioco distorto, che poi si trasforma in un gioco gioioso quando i mostri scoprono il potere delle risate.

Il gioco è quindi un elemento fondamentale, che cambia il modo in cui i mostri interagiscono con i bambini, passando dalla paura al divertimento.

- Sing: nel film gli animali amano la musica, il ballo e lo spettacolo. Tutte queste attività sono forme di gioco. Il gioco non è solo divertimento, ma aiuta i personaggi a esprimere sé stessi, a fare amicizia e a sentirsi felici.

Area del tempo

Nel nostro viaggio nel tempo e nello spazio, abbiamo completato il percorso sulla civiltà egizia ed esplorato due grandi civiltà orientali: l'India e la Cina antica. Successivamente, abbiamo approfondito la storia di alcuni popoli in movimento:

- I Cretesi, vissuti sull'isola di Creta, hanno affascinato i bambini con i miti del Minotauro, il palazzo di Cnosso e la loro civiltà marinara. Abbiamo parlato della scrittura lineare e dell'arte ricca di colori e simboli.

- I Fenici, abili navigatori e commercianti, hanno conquistato l'interesse della classe per le loro navi, i porti e l'invenzione dell'alfabeto, antenato del nostro. Hanno imparato quanto fosse importante lo scambio tra i popoli, non solo di merci ma anche di idee.

- Gli Ebrei, invece, sono stati presentati come un popolo con una forte identità spirituale.

Oltre allo studio tradizionale, il percorso si è arricchito grazie a laboratori esperienziali che hanno permesso ai bambini di toccare con mano la storia, renderla viva e attuale, e soprattutto riflettere su se stessi attraverso ciò che stavano imparando.

Laboratorio "Mummificazione di un würstel": i bambini hanno simulato la tecnica della mummificazione, "imbalsamando" un würstel con sale e bicarbonato e varie spezie. Osservando il cambiamento nel tempo, hanno riflettuto sulla scienza nascosta nelle antiche tradizioni e sull'importanza del rispetto per il corpo nella cultura egizia.

Laboratorio "Costruzione di un'imbarcazione fenicia": utilizzando materiali semplici (cartone, spago, stoffa, colla), ogni gruppo ha progettato e costruito una piccola nave fenicia, imparando l'importanza della cooperazione, dell'ingegno e del commercio marittimo.

Laboratorio "Il labirinto della propria vita": ogni alunno ha costruito un labirinto personale, rappresentando con tracciati e disegni una propria difficoltà vissuta (timidezza, paura, insicurezza). Il filo di Arianna è stato reinterpretato come simbolo del superamento dell'ostacolo: una parola, una persona, una qualità che li ha aiutati a uscirne. L'attività ha favorito riflessione, empatia e consapevolezza personale.

Area della convivenza

Bullismo e Cyberbullismo: incontro con l'avvocato Antonio Maria La Scala, fondatore dell'Associazione "Gens Nova". L'avvocato ha dialogato con i bambini, offrendo loro spunti di riflessione riguardo le tematiche trattate.

Giornata internazionale delle donna: lettura e comprensione della figura della donna nelle varie parti del mondo.

Giornata della poesia: attività di lettura ad alta voce, laboratorio e diffusione delle poesie nel giardino della biblioteca Aquarius.

Giornata dell'autismo: Lettura della storia "Goffredo e la luna". Ascolto della canzone "Ballo sulla luna". Attività di riflessione "ritratto allo specchio" per scoprire e celebrare la nostra unicità.

Giornata mondiale della Terra: realizzazione di mini-book e di un diario sostenibile su cui annotare quotidianamente le azioni sostenibili.

Senza Zaino Day, intitolato "Rompere gli schemi nelle relazioni". Flipped classroom: in questa occasione i bambini e le bambine hanno realizzato giochi da tavolo da proporre ai genitori.

C'è un collegamento molto significativo tra la canzone "Volevo essere un duro" e la mancanza di autenticità che spesso si riscontra nei giochi moderni, soprattutto quelli digitali. Nella canzone il bambino finge di essere "duro", vuole sembrare forte, invincibile, senza emozioni. Quando accendiamo la TV, il tablet, il cellulare, o quando giochiamo a un videogioco, vediamo tantissimi personaggi forti, coraggiosi, invincibili. Hanno muscoli giganti, armi potenti, combattono sempre e vincono ogni battaglia. Si tende sempre più ad emulare tali personaggi senza renderci conto che in realtà siamo solo tanto tristi e soli.

Ancora una volta riemerge il confronto con gli antichi giochi di strada, da sempre fonte di autenticità, semplicità, condivisione. Niente avatar e maschere, solo volti e sorrisi veri. Ma non possiamo e non dobbiamo demonizzare le nuove tecnologie, piuttosto servirebbe un'educazione

all'equilibrio e alla consapevolezza. A tal proposito, in occasione del senza zaino day abbiamo organizzato una giornata di condivisione con i genitori in cui i bambini hanno proposto loro giochi da tavolo rivisitati in chiave tecnologica. Sudoku, pentamini, tangram, indovinelli matematici alla lim per quanto riguarda l'ambito scientifico. Nell'ambito linguistico, invece, gli alunni si sono cimentati della realizzazione del domino dei modi verbali, del gioco dell'oca grammaticale e nella composizione di canzoni con l'ausilio dell'intelligenza artificiale. Dalla realizzazione alla spiegazione dettagliata dei vari giochi, tutti loro hanno avuto un ruolo ed hanno potuto sperimentare il vero spirito di squadra. Il nostro presente ci impone omologazione e poca autenticità ma in questa giornata, ognuno di loro, giocando, ha dato credibilità e valore a se stesso, scontrandosi con difficoltà e partendo dalla consapevolezza che non è necessario essere sempre perfetti o sempre "duri". L'importante è essere se stessi.

Area dei numeri e...

La seconda U.A. è stata avviata partendo dalla scelta di realizzare una mummia wurstell: "Occhio...agli acquisti, missione wurstel-mummia". Cosa occorre? Gli alunni hanno pianificato le attività: stilare una lista della spesa, individuando i prodotti da acquistare; stimare i costi; decidere quanti soldi raccogliere e suddividere le quote ed i prodotti ai tre gruppi formati. Si è passati all'azione facendo la spesa e scegliendo con oculatezza ciò che occorreva, osservando costi al chilo e acquistando quelli più convenienti. Quale somma pagare? Quanto resto ricevere? Situazioni problematiche concrete hanno stimolato gli alunni nel problem solving e nella scelta di soluzioni più opportune. Al termine delle attività sono state confrontate le stime effettuate in partenza con i reali costi e sono state tratte le dovute conclusioni. Gli alunni si sono esercitati nei calcoli mentali con gli euro e i centesimi. Per effettuare la mummificazione del wurstel è stato necessario pesare gli ingredienti, dividendo le quantità in modo proporzionato. Pertanto, anche se solo parzialmente sono state ripetute le misure di peso e di lunghezza ed è stata utilizzata la bilancia con i pesetti. Dopo questa esperienza il percorso si è sempre più addentrato nel mondo dei numeri attraverso il consolidamento delle operazioni con i numeri decimali ed il completamento di tabelle a doppia entrata e quadrati magici. Osservando moltiplicazioni per 0,5 e 0,25 si è notato che potevano essere adottate strategie per rendere i calcoli più rapidi. Dalle moltiplicazioni si è passati alle divisioni partendo da quelle con il divisore ad una cifra e il dividendo decimale, proseguendo con il dividendo e divisore decimale su cui applicare la proprietà invariantiva; ed ancora divisioni con due cifre al divisore con tecniche facilitanti l'esecuzione. Situazioni problematiche concrete, problemi sempre più complessi (con dati espliciti, impliciti, con una o più operazioni, una o più domande) sono stati agganciati a tutti gli argomenti di studio. Lo storytelling "Talenti a tavola" ha introdotto le unità di misura ed il loro valore. A scuola con problem solving ha sollecitato gli alunni a trovare strategie risolutive considerando strumenti di misura, oggetti da misurare e marche. Per tutte le misure (lunghezza, capacità e massa-peso) sono stati svolti esercizi per individuare il valore di ciascuna cifra, componendo e scomponendo i numeri in base alle marche, confrontando le misure, eseguendo equivalenze. L'utilizzo di una bilancia ha consentito di sperimentare il peso di alcuni oggetti presenti in classe, di dedurre il concetto di peso netto, peso lordo e tara e di riportarne schematicamente il rapporto. Divenendo acquirenti e/o venditori, i bambini hanno giocato calcolando il costo unitario, totale o la quantità di alcuni oggetti appartenenti al materiale scolastico ed hanno utilizzato il lessico specifico della compravendita (spesa, guadagno, ricavo e perdita). In generale è stato efficace visionare video scelti per la chiarezza dei contenuti, così come utilizzare giochi ad esercizi interattivi. Le misure di tempo sono state l'ultimo argomento affrontato ed è stato richiesto il completamento di schemi, tabelle e problemi. In geometria, per analizzare le caratteristiche dei poligoni, gli alunni hanno giocato con uno "Stomachion", un rompicapo costituito da quattordici pezzi ed hanno estrapolato le figure che lo componevano per evidenziarne le peculiarità, per misurarne la lunghezza dei lati e calcolarne il perimetro. Sono stati classificati i triangoli in base alla misura dei lati, degli angoli e sono state tracciate le altezze. Il geoplano è stato utilizzato invece per realizzare figure geometriche diverse, ma in particolare i quadrilateri classificati in base ad alcune specifiche caratteristiche in: trapezi, parallelogrammi e romboidi. Gli alunni si sono cimentati per ricostruire figure date con l'utilizzo dei tangram e dei pentamini così come nella soluzione di sudoku, giochi matematici, indovinelli utilizzati successivamente durante il Senza Zaino Day. Le trasformazioni geometriche (simmetria, traslazioni, rotazioni e similitudini) hanno sollecitato gli alunni nell'essere attenti e precisi nell'individuare punti di riferimento per poter riprodurre correttamente le figure in base alle richieste. Spesso sono state realizzate indagini,

grafici e diagrammi di diverso tipo in base ai contesti disciplinari; curiosità ed interesse hanno destato le attività relative al calcolo delle probabilità.

Area dello spazio

Il percorso di studio in geografia si è agganciato agli argomenti di scienze, pertanto gli alunni si sono chiesti: quali sono i luoghi più consoni alla crescita di alcuni tipi di piante in Italia? Come è fatto il territorio italiano? C'è uniformità negli aspetti fisici? Si è dato così avvio alla scoperta degli ambienti (mari, fiumi e laghi, montagne, colline, pianure) partendo da un'attenta osservazione delle carte geografiche e della lettura della legenda, oltre che del territorio a noi vicino. Di ciascun ambiente sono state messe in evidenza le peculiarità, le origini e gli elementi; è stata considerata l'azione su di essi degli agenti atmosferici, i cambiamenti naturali o antropici (necessari o superflui), la flora e la fauna. Come può l'uomo insediarsi sui vari ambienti? Quale luogo scegliere? L'attenzione è stata spostata su chi vive in Italia, la densità di popolazione, il censimento, la crescita zero e la vita media. E' stata redatta e somministrata un'indagine/censimento riguardante gli alunni frequentanti la scuola primaria Don Orione inserendo domande relative al numero di alunni stranieri presenti ed al paese di provenienza. La lettura dei dati raccolti ha fatto emergere considerazioni importanti sul come effettuare un'indagine accurata e precisa. Dove si stabilisce la maggior parte della popolazione? Perché? Dopo le prime ipotesi condivise si è passati allo studio di centri abitati (città, metropoli, paesi) e alla distribuzione del lavoro in Italia, evidenziando la stretta relazione esistente tra questi elementi. Leggendo carte tematiche e immagini interattive sono state individuate numerose attività lavorative e le loro caratteristiche. A quali tipi di settore possiamo aggregare i lavori emersi? E' stata completata una mappa riassuntiva dei settori e dei loro prodotti: primario (agricoltura, allevamento, pesca, attività minerarie e legname); settore secondario (industria, artigianato); settore terziario (servizi, commercio, trasporti, turismo). Fondamentale è stato l'utilizzo delle carte geografiche fisiche, politiche e tematiche per dare una collocazione precisa a quanto studiato. Mini conferenze e lavori in coppia, completamento di carte mute, visione di video e rappresentazioni grafiche, approfondimenti sul web e giochi interattivi sono stati di sostegno durante l'intero percorso. Inoltre agganciati ai vari contenuti di studio sono stati affrontati i temi relativi all'educazione civica e allo sviluppo sostenibile riguardanti le spie del cambiamento climatico. Ci siamo allenati ad essere acuti osservatori dell'ambiente a noi vicino scegliendo come intervenire in prima persona per essere cittadini attivi e consapevoli. I fiumi sono da salvare? Approfondimenti sul parco del Ticino e del Delta del Po. In quali condizioni sono i mari? In quale stato di inquinamento? Cosa fare a difesa dell'ambiente marino e dei suoi abitanti? Individuazione delle principali aree protette e sensibilizzazione. Riflessioni sul significato del turismo responsabile. Agganciandoci al tema del lavoro è stato posto lo sguardo sulle parole emigrare/migrare e l'incidenza di questi aspetti sul popolo italiano.

Area dell'espressività

L'Unità di Apprendimento "Giocando si cresce" ha proseguito e consolidato il percorso avviato ponendo il gioco al centro dell'esperienza motoria come strumento privilegiato di crescita individuale e di gruppo. Attraverso giochi strutturati, cooperativi e di strategia i bambini hanno potuto mettere in pratica in modo più consapevole le abilità motorie e relazionali già acquisite, sviluppando al contempo nuove competenze trasversali.

Il percorso ha favorito una maggiore autonomia, la capacità di collaborare con regole condivise, il rispetto dei ruoli e l'importanza del confronto costruttivo. Il gioco è diventato occasione per riflettere sul valore dell'impegno, sull'accettazione dell'errore e sull'importanza della perseveranza. Le attività proposte hanno stimolato nei bambini il senso di appartenenza al gruppo, incoraggiando l'inclusione e il supporto reciproco.

In palestra (teatro o campetto) ogni sfida è stata vissuta come un'opportunità per conoscersi meglio e crescere non solo sul piano motorio ma anche su quello emotivo e sociale.

Esercizi di riscaldamento. Giochi di mira, precisione, agilità, reazione, anticipazione, equilibrio, motricità fine. Percorsi. Giochi individuali e di gruppo. Sviluppo capacità coordinative. Staffette. Giochi sulla capacità di ritmizzazione. Giochi con palla. Senza Zaino Giochi Day.

Arte e Musica

Nel corso nel secondo quadrimestre abbiamo portato avanti un percorso interdisciplinare che ha unito musica e grammatica italiana, utilizzando un linguaggio vicino ai bambini: la canzone d'autore italiana. Attraverso l'ascolto e l'analisi di testi musicali, i bambini sono stati protagonisti attivi di un viaggio che ha reso la grammatica più viva, concreta e coinvolgente.

Ogni canzone scelta è diventata un'occasione per riflettere su un aspetto grammaticale, ma anche per esprimere se stessi, rispecchiandosi nelle parole ascoltate.

Il percorso si è svolto con ascolti guidati, analisi dei testi, discussioni collettive e attività creative (canti, riscrittura, giochi grammaticali). Ecco le tappe principali del nostro viaggio musicale:

Ogni canzone scelta è diventata un'occasione per riflettere su un aspetto grammaticale, ma anche per esprimere se stessi, rispecchiandosi nelle parole ascoltate.

"Il Congiuntivo" – Lorenzo Baglioni

I bambini, dopo aver ascoltato la canzone, hanno individuato le forme del congiuntivo e ne hanno discusso il significato e l'uso. Da lì sono nate frasi personali in cui ciascuno ha provato a esprimere desideri, pensieri e ipotesi, utilizzando correttamente questo modo verbale.

"Una canzone d'amore" – Jovanotti

Il testo ha permesso di esplorare il periodo ipotetico. I bambini hanno colto le frasi con "se" e hanno riflettuto su sogni e possibilità. Ne sono scaturite frasi creative che hanno dato voce alla loro immaginazione.

"Salvami" – Gianna Nannini

L'uso dell'imperativo è stato riconosciuto nei verbi diretti ed energici del brano. I bambini hanno inventato comandi poetici e gentili, esprimendo bisogni e desideri.

"Azzurro" – Adriano Celentano

Dalla canzone, i bambini hanno estratto articoli determinativi e discusso quando si usano per indicare qualcosa di noto. Lavorando sul testo, hanno prodotto brevi descrizioni utilizzando gli articoli riconosciuti.

"Meraviglioso" – Domenico Modugno

L'ascolto ha stimolato riflessioni sul meravigliarsi delle piccole cose e ha permesso di osservare articoli indeterminativi. I bambini hanno scritto pensieri su ciò che per loro è "meraviglioso", valorizzando l'aspetto emotivo della lingua.

"Bella" – Jovanotti

Con l'analisi degli aggettivi qualificativi, i bambini hanno lavorato sulla descrizione, scegliendo parole per raccontare persone e cose a loro care. Hanno imparato che gli aggettivi "colorano" i nomi e raccontano anche un po' di noi.

"Una splendida giornata" – Vasco Rossi

Attraverso l'identificazione di aggettivi al grado superlativo, i bambini hanno raccontato le loro "giornate più belle", scoprendo come la lingua possa intensificare le emozioni con una sola parola.

"Come musica" – Jovanotti e "Rimmel" – De Gregori

In questi testi i bambini hanno individuato aggettivi possessivi e discusso sul significato di "mio", "tuo", "nostro". Ne sono emerse riflessioni personali: cosa consideriamo davvero "nostro"? Un oggetto, un sentimento, una persona?

"Nessuno mi può giudicare" – Caterina Caselli

Questa canzone ha permesso di lavorare su aggettivi e pronomi indefiniti. I bambini hanno colto il senso di generico o totale e ne hanno discusso a livello espressivo, creando frasi come "Tutti possono sbagliare, nessuno è perfetto".

"24.000 baci" – Adriano Celentano

Il titolo ha incuriosito i bambini e aperto il lavoro sugli aggettivi numerali. Da lì sono nati giochi con i numeri e riflessioni sulle quantità, anche affettive.

In tutte le attività, le canzoni sono state analizzate dai bambini in prima persona: hanno sottolineato, discusso, estratto parole e costruito significati. Ma soprattutto, hanno trasformato ogni spunto grammaticale in una forma di espressione autentica del proprio mondo interiore.

Il linguaggio della musica ha reso accessibili anche gli argomenti più complessi, favorendo ascolto, partecipazione attiva, riflessione linguistica ed espressione personale.

La grammatica, in questo percorso, non è stata solo "regola", ma voce, emozione e identità supportata dalla musica che è diventata un ponte tra emozione e conoscenza, aiutando i bambini a imparare con gioia, ritmo e senso.

Area della natura e della tecnologia

Lo storytelling "Furto al museo", con il pappagallo che custodisce indizi, ha introdotto gli alunni nel mondo degli esseri viventi. Quali caratteristiche conosci? Abbiamo mimato le fasi del ciclo vitale, osservato e riprodotto quello della farfalla e della rana dopo averlo visualizzato in 3D su Merge.edu object viewer; con la stessa app abbiamo indagato la struttura della cellula. Cos'è la

cellula? Quali funzioni svolge? Quanti tipi di cellule esistono? Come sono fatte? Queste sono alcune delle domande poste dai bambini, i quali per cercare risposte, hanno esplorato sul web trovando immagini interattive e video. Hanno raffigurato e riprodotto la cellula procariota, vegetale e animale specificandone similitudini e differenze. Per studiare le varietà di forme di vita sono state analizzate le categorie di esseri viventi distinte in base a caratteristiche comuni (autotrofi, eterotrofi ed i 5 regni-monere, protisti, funghi, animali, piante). Grafici e tabelle ne hanno semplificato l'apprendimento. Gli organismi pluricellulari, i funghi e le piante sono stati oggetto di analisi con la lente d'ingrandimento e con il microscopio e sono stati eseguiti esperimenti riguardanti i lieviti, le muffe, la clorofilla, i pigmenti delle foglie e dei petali. Come respirano le piante? A cosa serve la traspirazione? Come si riproducono? Curiosità e approfondimenti degli alunni hanno consentito di rispondere alle domande in modo individuale o con mini conferenze di gruppo sui contenuti da loro scelti. Come si classificano le piante? Analizzando le piante semplici e complesse (angiosperme e gimnosperme) ne abbiamo messo in evidenza le differenze, acquisendo pertanto il lessico specifico della disciplina. Quanti e quali tipi di riproduzione? A sessuata? Attraverso spore o semi? Testi bucati, mappe di sintesi, riordino di fasi, attività grafiche e manipolative, completamento di tabelle, video e giochi interattivi sono state alcune delle attività comuni a tutti gli argomenti trattati. Il percorso di scienze è proseguito con lo studio degli animali e delle loro caratteristiche suddivise in categorie in base ad alcune particolarità: del corpo (vertebrati ed invertebrati), del tipo di respirazione (respirazione cutanea, attraverso stigmi, branchie e polmoni), a come si riproducono (ovipari, ovovivipari e vivipari). Curiosando sul web gli alunni hanno ricercato e condiviso i diversi tempi di gestazione degli animali da loro scelti, quali animali sono più a rischio, quali animali si mimetizzano e le caratteristiche delle zampe dei gechi. Spiccano altre domande... cos'è la metamorfosi? Quali animali la compiono? Visione di video e riproduzione delle fasi. Come interagiscono tra di loro gli esseri viventi negli ecosistemi?

Audio, video e oggetti digitali hanno facilitato lo studio e l'approfondimento delle caratteristiche degli ecosistemi e dei biomi terrestri scoprendone la flora, la fauna ed il clima. Sono state svolte mini conferenze sui biomi (la foresta pluviale equatoriale, la giungla, la macchia mediterranea, la savana e il deserto caldo, la steppa e la foresta temperata). Inoltre gli alunni hanno ricostruito la catena alimentare di alcuni organismi definendone la loro posizione (produttori/autotrofi, consumatori/eterotrofi, decompositori), rappresentando schematicamente la piramide ecologica di un ecosistema e il rapporto numerico tra gli individui che deve rimanere inalterato per conservare un equilibrio ecologico. Quali azioni gli esseri umani possono mettere in atto per mantenere questo equilibrio e salvaguardare l'ambiente? Il percorso di scienze, a varie tappe, è stato affiancato da argomenti di educazione civica e sviluppo sostenibile; in particolare sugli alberi "amici del pianeta" e sull'importanza delle "radici", è nato lo slogan "Impariamo a ringraziare la natura". La visita e le attività svolte presso l'Istituto di Bioscienze di Bari e l'Orto Botanico sono state fondamentali per sensibilizzare gli alunni all'importanza di conservare le biodiversità. In questo caso specifico delle varietà dei semi custoditi presso la Banca del seme presente presso la sede visitata. L'agenda 2030 è stata spesso il punto di riferimento per avviare riflessioni sul come sul cosa e come proteggere l'ecosistema terrestre; sono emerse curiosità rispetto all'utilizzo di piccoli insetti nella lotta biologica.

CliL:

Living things.

Life cycle-frogs: spawn, developing embryos, tadpole, tadpole with legs, froglet, adult frog.

Parts of a tree: root, trunk, branch leaf/leaves, flower, bud

Parts of a plant: root, stem, leaf, flower. Read and draw.

The leaf: stomata, lamina or blade, veins.

Photosynthesis: complete with images. Photosynthesis: night and day.

The animal kingdom: classification and characteristics: invertebrates (worms, sea jelly, mollusks, arthropods, sponges) and vertebrates (amphibians, birds, reptiles, mammals, fish). Animal classification: find and circle the words in the grid.

Food chain: match column A (1-10) and column B (a-j)

In tecnologia le attività proposte hanno avuto spesso un'impronta laboratoriale per favorire lo sviluppo di abilità manipolative, abbracciando esigenze disciplinari: realizzazione di cartoncini augurali e cartelloni a tema, addobbi per l'aula, manufatti con l'uso di tecniche e materiali differenti. L'uso della LIM e del pc ha consentito agli alunni di esercitarsi e consolidare e/o

	approfondire argomenti disciplinari e affinare le competenze ricercando e fruendo di giochi interattivi. Ogni alunno ha avuto accesso, grazie ad un QR-code, al Book-creator di classe e ha creato, spesso in coppia con un compagno, un libro digitale inerente le piante viste presso l'orto botanico, inserendo testi e video; al termine del lavoro hanno relazionato il lavoro svolto. Sono stati utilizzati i robot Doc e Mind per esercitazioni mirate. <u>Verifica</u> Al termine del secondo quadrimestre le insegnanti, in merito alla valutazione degli apprendimenti sono concordi nell'affermare che le attività didattiche proposte hanno permesso agli alunni di acquisire una maggior capacità espressiva e comunicativa, una più sicura padronanza nei calcoli e nella risoluzione di situazioni problematiche, oltre che perfezionare una conoscenza specifica del lessico disciplinare; mappe e schematizzazioni hanno favorito l'acquisizione di un metodo di studio funzionale e sistematico, seppur rapportato alle capacità ed all'impegno di ogni singolo alunno. Le numerose attività di consolidamento e di rinforzo degli obiettivi programmati, nonché i percorsi facilitati messi in atto, hanno permesso il potenziamento delle conoscenze anche da parte di quegli alunni che presentavano difficoltà di apprendimento o criticità a livello di impegno e di attenzione. I bambini alla fine di questo anno scolastico hanno fatto progressi rispetto al proprio livello di partenza. Gli alunni J,W,X,Y,Z, seguono la programmazione di classe. Gli obiettivi, le strategie metodologiche e le verifiche sono riportate nei relativi PEI. A conclusione dell'unità di apprendimento gli alunni hanno conseguito i traguardi per lo sviluppo delle competenze previsti con livelli di padronanza diversi a seconda delle capacità individuali.
Note	Ins. Marcotrigiano Danila, Spognardi Paola Classe 4ª B