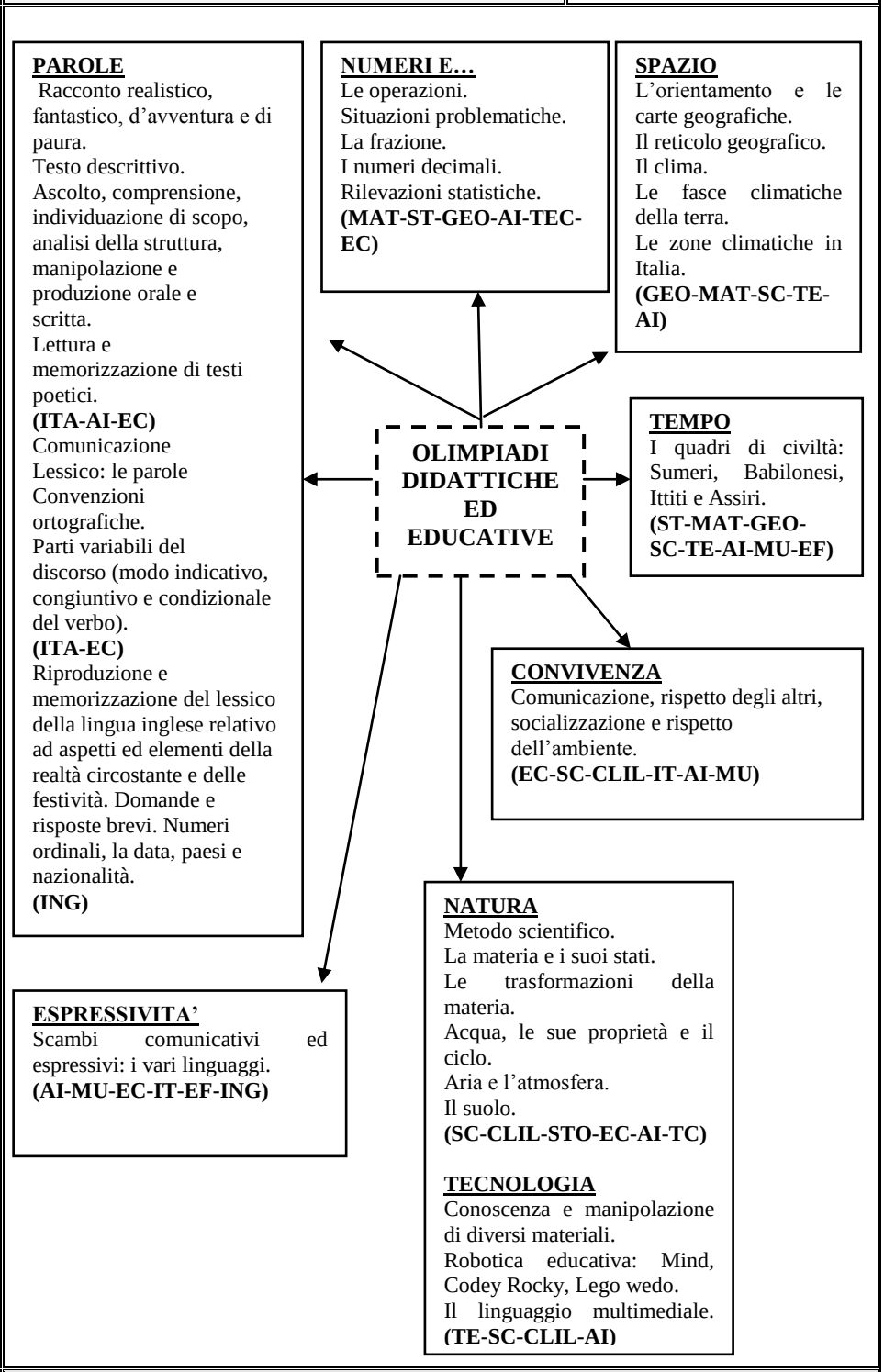
Prima parte	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	**Mappa delle attività e dei contenuti** *(indicazioni nodali)*	**U. A. n. 1 IMPARIAMO GIOCANDO**
Obiettivi di apprendimento previsti	**IT**	A-B-C-D-E-F-G-H-J	1-3-4-5 - 6- 8-9 -10-11 – 14 – 15 – 16– 17 -22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-33-34-37		
	ING	A-C-D	1-3-4-5-6-7-8-9-11		
	MU	B-D-E-F-G	1-2-4		
	AI	A-B-C-D	1-2-3-4-5-6- 8-9-		
	EF	B-C-D-E-F- G	2-3-4-5-6-7- 8-9		
	ST	A-B-C-D-F-H-I	2-3-4- 5 – 6- 7-8-9-10-11		
	GEO	A-D- G	1-6-**7a**		
	MAT	A-C-D-E-G-H-J-K	1-2-3-5-9-10-12-15-16-20-21-23-27		
	SC	A-B-E-G-H-E	6-7-9-11		
	TE	C-E	2-4-6-8-10-14-15		
	EC	C-E-F-M	1-3-8-10-12-13		

Personalizzazioni *(eventuali)*	Discipline	Traguardi*	Obiettivi di apprendimento*	**Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo**
	IT			Gli alunni X e Y svolgeranno attività differenziate. L'alunno Z svolgerà attività semplificate e/o guidate dall'insegnante. L'alunno W seguirà una programmazione per aree come da indicazioni del PEI.
	MAT			

	COMPITO UNITARIO**	Rappresentazione teatrale: "Natale in gioco…tra realtà e fantasia!".
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, laboratorio multimediale, biblioteca scolastica, atrio, palestra, giardino, biblioteca Iurlo, pinacoteca Giaquinto, Teatro Team. Libri, albi illustrati d'autore, fotocopie, immagini di vario genere, materiale strutturato (Senza Zaino:pannellistica, strumenti didattici tattili, giochi didattici cartacei e online), cartoncini, colori, materiale di recupero, DAS, LIM, notebook, tablet, risorse digitali (file audio e video autoprodotti e disponibili in rete), piattaforme multimediali, robot, reticoli.	
Bibliografia	"La storia dell'orso Wojtek" Gianluca Vernole "Mr Cat and the scary walk" Michel Bozza & Sara Colombo "Il seme della gentilezza" Britta Teckentrup - De agostini "We LoveYou, Mr Panda" S. Antony- Hachette "Il piccolo giardiniere" G.M. Scheidl - Storiedichi Edizioni "Sulla strada di Iqbal" – Catia Proietti – Extra-Ordinario "Pete the Cat saves the Chrismtas" Eric Litwin "La portinaia Apollonia" Lia Levi "La storia di Anna Frank" Livia Levi – Stelle Polari Premium "Nata in via delle 100 stelle – gatti, biciclette e parolacce: tutta la galassia di Margherita Hack" di Federico Taddia – Mondadori "Il gioiello dentro me" di Anna Llenas - Gribaudo **Filmografia** "Hotel Transylvania" di Genndy Tartakovsky "Stelle sulla Terra" di Amir Khan "Up" di Pete Docter e Bob Peterson	
Tempi	Da settembre a gennaio.	
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	GEOGRAFIA **7a** riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi e gli interventi positivi e negativi dell'uomo.	
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**

Diario di bordo	**Strategia metodologica** Il percorso, avviato già dai primi giorni di scuola, ha utilizzato come strategia e come elemento motivante ed unificante la metafora del gioco. Il gioco da intendersi non solo come puro divertimento ma come un potente strumento per esprimere se stessi e sviluppare competenze complesse atte a favorire l'apprendimento. Tutte le attività, sviluppate nelle varie discipline, sono state introdotte attraverso l'apprendimento cooperativo, con la sperimentazione e la realizzazione di giochi di società, con la didattica laboratoriale attraverso l'utilizzo di materiali di recupero per la costruzione di semplici giochi e con la simulazione di situazioni di gioco attraverso il role-playing. **Situazione problematica di partenza** Quali giochi hai fatto durante l'estate? Ti piacerebbe studiare utilizzando dei giochi didattici? Quali sono i tuoi giochi preferiti? Ti piacerebbe inventare dei giochi insieme ai tuoi compagni? Cosa significa giocare insieme? Perché abbiamo bisogno delle "regole del gioco"? **Attività** ***Area delle parole*** Attraverso le Olimpiadi della grammatica gli alunni sono stati coinvolti in giochi didattici da tavolo e online, per verificare i prerequisiti da cui partire per avviare il nuovo percorso didattico. Le tematiche di apprendimento sono state presentate creando situazioni educative ludiche interattive e favorevoli al reciproco ascolto. Particolare attenzione è stata dedicata alla lettura silenziosa e ad alta voce, al fine di ampliare e consolidare capacità espressive e comunicative ma anche per il semplice piacere di leggere. A tale scopo è stata organizzata in classe una piccola biblioteca con il prestito di libri di narrativa messi a disposizione dagli alunni. Gli stessi hanno usufruito del prestito dei libri della biblioteca del plesso. Ascolto, lettura, visione di video, comprensione orale e scritta di diversi albi illustrati d'autore sulle tematiche affrontate, di vari testi narrativi e poetici a tema dai più semplici ai più complessi. Definizione e analisi di testi realistici e fantastici: fiaba, favola, racconto di paura, racconto d'avventura. Memorizzazione di filastrocche e poesie a tema in occasione di varie ricorrenze. Divisione in sequenze di racconti ed elaborazione di sintesi. Individuazione della struttura di un racconto (titolo, introduzione, svolgimento, conclusione). Esercizi di manipolazione sui testi (completamento, modifica del tempo, del luogo, di alcuni personaggi,..). Pianificazione, produzione e revisione di testi narrativi e descrittivi, attraverso una prima fase di raccolta e rielaborazione di idee e una, successiva, di progettazione attraverso schemi a cornice o domande guida. Uso di connettivi logici e temporali adeguati. Giochi linguistici ed esercizi di riflessione linguistica sulle difficoltà ortografiche, la divisione in sillabe, l'ordine alfabetico, i segni di punteggiatura. Esercitazioni sull'uso del dizionario e approfondimenti sul lessico. Definizione e analisi del verbo: modi (infinito, indicativo, congiuntivo, condizionale), tempi, persone. Definizione e analisi del nome: comune/proprio, genere/numero, concreto/astratto, primitivo/derivato, alterato, collettivo, composto. Completamento di schemi e tabelle. Completamento e produzione di frasi. Analisi delle parti del discorso all'interno di frasi e testi. Esercitazioni individuali e in cooperative learning per il consolidamento, il potenziamento e il recupero dei concetti appresi, con schede strutturate e non, con giochi didattici, giochi interattivi alla LIM, giochi di squadra, robotica educativa. Acquisizione del lessico inglese relativo ad alcuni aspetti della realtà circostante e alle festività: numeri ordinali fino a cento, tempo atmosferico, data, nazioni e nazionalità, Halloween, Kindness Day, Natale, Giornata della memoria. Presentazione di semplici domande, verb To Be, verb To Have e subject pronouns, le preposizioni di tempo e di luogo. Drammatizzazione di scenette a tema. Ascolto, comprensione, memorizzazione ed esecuzione di semplici canti per l'acquisizione delle nuove strutture linguistiche. Ascolto, visione di video e storytelling di albi illustrati in occasione delle principali ricorrenze e festività. Realizzazione e uso di giochi didattici per memorizzare i nuovi vocaboli. ***Area del tempo*** Anche il percorso storico è stato avviato attraverso quiz e attività ludiche che hanno permesso agli alunni di riallacciare i legami con il lavoro svolto nella classe precedente, per controllare e nello

	stesso tempo consolidare le conoscenze acquisite in vista del nuovo percorso di apprendimento. Sono stati avvicinati al concetto di "civiltà" partendo dall'esperienza personale e dall'analisi di abitudini, lingue e religioni contemporanee per arrivare a quelle delle civiltà più antiche. L'acquisizione di un primo sapere storico è avvenuto attraverso la costruzione dei quadri delle antiche civiltà dei fiumi. Per rendere più concreti e accattivanti gli argomenti, è stata utilizzata la LIM per la fruizione di immagini e documentari a tema. È stata avviata l'analisi e la riflessione sui vari tipi di scrittura e sull'importanza dell'acqua per gli insediamenti umani. Tutti gli apprendimenti sono stati coadiuvati e supportati dalla lettura di carte geo-storiche, da rappresentazioni diacroniche e sincroniche sulla linea del tempo, dall'individuazione di parole chiave, dalla realizzazione di schemi e mappe concettuali e dalla produzione di brevi sintesi. Di ciascuna civiltà sono stati affrontati gli aspetti sociali, politici, economici, culturali e religiosi. Gli alunni sono stati stimolati a cercare e a ricavare informazioni da testi e immagini, a verbalizzarle oralmente e per iscritto anche attraverso il completamento di schede strutturate, a fare analisi critiche e confronti, ad analizzare e a comprendere la vita del passato. ***<u>Area della convivenza</u>*** La partecipazione al progetto "Giocatore per la gentilezza" e l'ideazione del gioco "Le Olimpiadi della gentilezza", sono stati un valido strumento per capire che, per stare bene insieme e affrontare nuove esperienze, è necessario conoscere e rispettare le proprie e le altrui emozioni. Sono queste le considerazioni emerse durante le esperienze di condivisione, in modo particolare in occasione di festività e giornate particolari di seguito elencate: **Giornata mondiale della Pace**: conversazioni guidate, ascolto e comprensione di racconti a tema. **Giornata della gentilezza**: conversazioni, ascolto e comprensione di albi illustrati e video a tema, schede strutturate, produzione di testi e rappresentazioni grafiche. **Giornata dei diritti dei bambini**: conversazioni guidate, riflessioni per conoscere e comprendere alcuni articoli della Convenzione dei diritti del fanciullo anche attraverso la narrazione di storie, schede strutturate, video e canzone sui diritti. **Giornata dell'albero**: conversazione guidata, lettura di testi e memorizzazione di una poesia. **Giornata mondiale contro la violenza sulle donne**: conversazioni guidate, lettura di albi illustrati e visione di video a tema, riflessioni e rappresentazioni grafiche. **Christmas Jumper Day**: conversazione guidata per sensibilizzare i bambini alla solidarietà, donazione e acquisto di libri, partecipazione alla colletta alimentare, preparazione di scatole solidali e relativa consegna presso la parrocchia di "San Sabino". Laboratori creativi, manipolativi, giochi, canzoni. **Giornata mondiale degli abbracci:** conversazione guidata, lettura di testi, riflessioni guidate. **Giornata della memoria**: visione e comprensione di albi illustrati a tema, letture, riflessioni orali e scritte e completamento di schede inerenti la tolleranza e il rispetto degli altri, realizzazione di attività grafico-pittoriche. ***<u>Area dei numeri e…</u>*** Attraverso l'approccio ludico, favorito anche dalle Olimpiadi della matematica da cui siamo partiti per verificare e consolidare le conoscenze pregresse, gli alunni hanno intrapreso il nuovo percorso con interesse e vivo entusiasmo. Il "gioco matematico" è stato un elemento costante che ha accompagnato la scoperta delle nuove competenze durante tutto il percorso. Attraverso questo approccio anche i contenuti e le attività più complesse si sono trasformate in sfide entusiasmanti per tutti i bambini. Gli strumenti utilizzati sono stati vari e sempre alternati tra loro: libro, quaderno, LIM, esercitazioni alla lavagna, attività pratiche e lavori di gruppo per garantire un approccio coinvolgente e multitasking. Siamo ripartiti con la conoscenza dei **numeri** oltre il 1000, abbiamo applicato le proprietà delle 4 operazioni, utilizzandole in modo da facilitare e stimolare anche il calcolo mentale. Abbiamo imparato ad eseguire le moltiplicazioni in colonna con una, due o tre cifre al moltiplicatore; le divisioni in colonna con una o due cifre al divisore; le moltiplicazioni e le divisioni per 10, 100 e 1000. Abbiamo imparato cosa sono i multipli e i divisori di un numero. Attraverso l'applicazione pratica del metodo del Crivello di Eratostene abbiamo imparato ad

	individuare i numeri primi fino a 100. Siamo poi passati alla frazioni: individuazione delle frazioni complementari ed equivalenti, proprie e improprie, calcolo della frazione di una quantità e trasformazione di una frazione in un numero decimale e viceversa. Dopo aver confrontato e ordinato i numeri decimali, abbiamo introdotto l'esecuzione delle 4 operazioni con i numeri decimali, in particolare dell'addizione e della sottrazione. Per quanto riguarda **spazio e figure**, abbiamo lavorato molto sul riconoscimento degli elementi geometrici, delle figure geometriche piane, dell'analisi delle caratteristiche delle rette, delle semirette e dei segmenti il tutto con attività pratiche e di disegno geometrico sul quaderno, supportato dell'uso di righelli. Abbiamo disegnato le rette parallele e perpendicolari e abbiamo lavorato sul riconoscimento degli angoli e della loro ampiezza, identificandone la corretta nomenclatura. Anche in questo caso abbiamo disegnato gli angoli sul quaderno e li abbiamo misurati, introducendo l'uso del goniometro. Abbiamo analizzato le caratteristiche dei poligoni, in particolare triangoli e quadrilateri, anche con attività ludiche e creative (come la costruzione e l'uso del Tangram). Tutta le attività sono state sempre affrontate con un approccio non solo ludico, ma di stimolo al confronto e alla domanda con conseguente ricerca delle possibili risposte. Per cui l'analisi dei **problemi** è stata sempre al centro delle attività proposte: individuazione delle domande, dei dati (utili, inutili, nascosti, mancanti, sbagliati), risposta e risoluzione del problema. In particolare abbiamo lavorato tanto sui problemi con le 4 operazioni e sulla capacità di individuare la giusta operazione da applicare per la risoluzione del problema proposto. In collegamento trasversale alla geografia abbiamo introdotto e applicato la **rappresentazione dei dati in grafici e tabelle**, effettuando delle indagini statistiche applicate alla classe e agli interessi dei bambini. ***Area dello spazio*** La geografia in tutte le sue diverse sfaccettature e ambientazioni, ha condotto i bambini in un emozionante gioco di scoperta e sperimentazione. Siamo partiti con l'esplorazione dei vari metodi e strumenti per orientarsi, "giocando" con la bussola, la rosa dei venti e i punti cardinali, con la posizione del Sole e della Stella Polare. Abbiamo analizzato le caratteristiche delle diverse carte geografiche, utilizzando e rappresentando anche il reticolo geografico. Attraverso le varie ricerche proposte, abbiamo imparato a ricavare informazioni geografiche dalle varie fonti: filmati, fotografie, carte geografiche, grafici, tabelle e dati statistici. Sempre in forma di gioco e con un approccio ludico abbiamo imparato ad individuare i simboli di una carta geografica e gli elementi di un paesaggio; a localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia e dell'Europa. Siamo passati poi al clima e ai fattori climatici; all'analisi delle caratteristiche climatiche di una zona, localizzando sulla carta geografica dell'Italia le varie zone climatiche. Siamo quindi passati a conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi mondiali e italiani, concentrandoci infine sui paesaggi italiani e sulle caratteristiche fisiche che li caratterizzano. Il 'gioco della geografia' ha appassionato i bambini nelle diverse modalità e con diversi approcci: ricerche, visione di fotografie, utilizzo delle carte geografiche, lettura e realizzazione di grafici e tabelle per i dati statistici; il tutto attraverso l'uso dei vari strumenti didattici previsti in classe (libri, quaderni, LIM), ma anche attraverso l'osservazione esterna del mondo che ci circonda. ***Area dell'espressività*** Anche l'**arte**, in tutte le sue forme, ha condotto i bambini in un emozionante gioco di scoperta e sperimentazione. A sostegno di tutte le esperienze conoscitive, si è dato ampio spazio all'attività manipolativa per la realizzazione di semplici manufatti ed all'attività grafico-pittorica con uso di pastelli, pennarelli, acquerelli e tempere, il tutto accompagnato dal gioco dei suoni musicali che ispirano l'arte. Attraverso la conoscenza e la lettura di alcuni dipinti di Pablo Picasso e di altri artisti famosi i bambini si sono lasciati ispirare, cimentandosi in riproduzioni originali e sperimentando tecniche diverse. Gli stessi si sono impegnati nella realizzazione di composizioni grafico-pittoriche libere e a tema ispirate alle stagioni, alle festività, alle tematiche di convivenza sociale, ai racconti proposti, alle esperienze personali e nella creazione di biglietti augurali e decorazioni natalizie per l'aula e per gli ambienti condivisi, con tecniche e materiali diversi.

Il gioco riveste un ruolo fondamentale nell'**educazione fisica**, poiché attraverso di esso i bambini sviluppano abilità motorie, coordinazione, spirito di squadra e rispetto delle regole. Inoltre, favorisce la socializzazione, la creatività e la gestione delle emozioni, rendendo l'apprendimento del movimento un'esperienza coinvolgente e formativa. Abbiamo sviluppato questi aspetti attraverso varie attività svolte in palestra e in aula, permettendo ai bambini di esplorare il proprio corpo, interagire con gli altri e divertirsi imparando.
Esercizi di riscaldamento. Percorsi. Giochi individuali e di gruppo. Sviluppo capacità coordinative. Staffette. Giochi di mira, precisione, agilità, reazione, anticipazione, equilibrio, motricità fine. Principi teorici e regole di gioco sport di squadra ed individuali con esercizi sullo sviluppo dei fondamentali.

Area della natura e della tecnologia

L'approccio ludico e divertente volto ad incuriosire e stimolare i bambini e a coinvolgerli appieno nelle singole attività di apprendimento è stato utilizzato anche per avviare lo studio delle scienze. Siamo partiti con un approfondimento del Metodo Scientifico in forma Clil, attraverso un esperimento sulle piante e la luce, svolgendo il lavoro di osservazione e rilevazione dei risultati, applicando tutte le fasi del metodo scientifico. Quest'attività molto pratica e coinvolgente ha aperto la strada ad una serie di altre attività ed esperienze finalizzate a favorire l'elaborazione del concetto di materia e l'individuazione della materia nell'ambiente; all'osservazione dei passaggi di stato e analisi delle condizioni che li determinano; all'osservazione delle caratteristiche e delle proprietà dell'acqua e dell'aria. Siamo passati quindi all'analisi della struttura del suolo e del sottosuolo, all'importanza dell'atmosfera per la terra e gli esseri viventi, con diversi approfondimenti e ricerche sul buco dell'ozono e sulle sue conseguenze. Tutte le attività di apprendimento si sono svolte in modalità laboratoriale, alternando l'utilizzo di diversi approcci: osservazione del mondo che ci circonda, riflessioni e rappresentazioni grafiche sul quaderno, realizzazione esperimenti in classe, visione documentari alla LIM e ricerche individuali e di gruppo. Molte delle attività sono state realizzate in lingua inglese con il metodo CLIL.
Il mondo dei materiali è stato esplorato anche attraverso attività laboratoriali manipolative interdisciplinari. Realizzazione di tavolette in DAS, con la scrittura cuneiforme del proprio nome, costruzione di una ziqqurat e di ciotole in das per la conservazione di legumi. Partecipazione ad attività laboratoriali artistico-tecnologiche presso la pinacoteca Giaquinto. Realizzazione di origami per addobbare l'aula e di manufatti in occasione di ricorrenze ed eventi, utilizzando tecniche e materiali diversi. Attività di coding unplugged con pixel art e uso di robot; attività di coding on line sulla piattaforma "Programma il futuro". Uso del PC per scrivere testi corredati da immagini digitali realizzate con il software Paint. Giochi interattivi di riflessione linguistica, calcolo numerico, storia, geografia, scienze e inglese alla LIM.

Verifica

A conclusione del percorso progettato emerge che la maggior parte degli alunni ha accolto con curiosità, motivazione e sete di conoscenza tutte le proposte formative. Alcuni di loro hanno dimostrato di aver acquisito un grande senso di responsabilità, si sono costantemente impegnati nelle attività proposte, rispettando i tempi previsti ed evidenziando autonomia e iniziativa personale. Nello studio delle materie orali quasi tutti si sono impegnati, sia individualmente che in cooperative learning, evidenziando maggiore sicurezza nell'esposizione dei contenuti. Anche i bambini con qualche difficoltà si sono sforzati di verbalizzare oralmente avvalendosi del supporto di schemi riassuntivi e mappe concettuali.
Un piccolo gruppo di allievi ha manifestato ritmi di apprendimento più lenti, qualche difficoltà nella comprensione, scarsa concentrazione, dovuta in alcuni casi ad un'eccessiva esuberanza, e impegno discontinuo, necessitando di continue sollecitazioni e spesso della guida dell'insegnante o di un compagno tutor per eseguire o portare a termine le consegne date.
Gli alunni X e Y, guidati dall'insegnante, hanno eseguito attività individualizzate per

	l'acquisizione delle strumentalità della letto-scrittura e dei concetti logico-matematici di base; l'alunno Z ha eseguito le attività con opportune semplificazioni e/o riduzioni e con il supporto dell'insegnante o di un compagno tutor. L'alunno W ha seguito una programmazione per aree come da indicazioni del PEI. La preparazione del compito unitario con la realizzazione delle performance teatrale "Natale in gioco…tra realtà e fantasia" ha visto impegnati tutti gli alunni, ognuno secondo le proprie attitudini e potenzialità, consentendo loro di comprendere e rinforzare il senso di responsabilità per l'impegno assunto, alimentare lo spirito di collaborazione all'interno del gruppo classe, finalizzare le competenze acquisite per un scopo comune, maturare la capacità di gestire le emozioni per il raggiungimento di un risultato soddisfacente e condiviso. **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. Maria Filardi – Laura Losurdo – Stefania Anaclerio - Classe 4^A – Don Orione**