

Nodi tematici trasversali

TUTTE LE ATTIVITA' E LE METODOLOGIE SOTTO ELENCAATE HANNO LO SCOPO DI SVILUPPARE LE CAPACITA' METACOGNITIVE.

Classe prima

<u>Oggetto di apprendimento</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>DISCIPLINE</u>	<u>ATTIVITA'/ METODOLOGIE</u>	<u>ATTIVITÀ</u>
<u>Concetti topologici</u>	<p>Aperto/chiuso; confine; regione interna; regione esterna</p> <p>- Sopra- su/sotto- giù; davanti/dietro; destra/sinistra; dentro/fuori</p> <p>Concetto di direzionalità:</p> <p>-da sinistra verso destra; -da destra verso sinistra; -dall'alto verso il basso; -dal basso verso l'alto . (in preparazione alla scrittura di lettere e numeri)</p>	<p>Geografia - Motoria - Arte-italiano- Musica- Informatica - Matematica</p>	<p>-Esperienze ludico-motorie nei vari spazi della scuola.</p> <p>-Attività di manipolazione (perline, corde, lana, ecc.) e pregrafismo di rinforzo a chi non ha lavorato sulla topologia e topografia alla scuola dell'Infanzia.</p> <p>-Giochi in palestra, in classe o di manipolazione per l'interiorizzazione del concetto di aperto/chiuso, alto-basso, su-giù, dentro-fuori, regione interna-regione esterna.</p> <p>- Cornicette sul quaderno, scrittura di numeri,</p>	<p>CERCHI E CORDE IN PALESTRA: comandi ☺dentro-fuori, aperto-chiuso, sopra-sotto, davanti-dietro...</p> <p>1-per verificare l'orientamento spaziale 2-per allenare l'orientamento spaziale 3-per imparare il lessico, gli indicatori spaziali</p> <p>Con successiva rappresentazione grafica sul quaderno:</p> <p>4-per verificare l'orientamento nella pagina 5-per allenare l'orientamento nella pagina</p> <p>Con ripresa in arte:</p> <p>6-per colorare regione interna-confine-regione esterna 7-per creare composizioni di cerchi e linee alla Kandinsky)</p>

		<p>scrittura delle lettere nei diversi caratteri: da sinistra verso destra; dall'alto verso il basso...</p> <p>-Arricchimento lessicale attraverso l'utilizzo di sinonimi quali: IN ALTO, SU, SOPRA, IN BASSO, GIU', SOTTO.</p> <p>- Osservazioni di immagini con analisi della posizione degli oggetti (in alto/ sopra/sotto, a dx/ a sx, forme vicine e forme lontane).</p> <p>-Giochi con la palla lancio/presa</p> <p>-Percorsi psicomotori e loro riproduzione grafica (veloce/lento; curve/angoli...)</p> <p>-Giochi di dissociazione dei movimenti delle dita (punta pollice-punta dita; ritagliare; lavori di manipolazione e punzonatura con l'uso di punteruoli per migliorare le abilità oculo-manuali e prassiche.</p> <p>-Ricomposizione di semplici puzzle (DIDACTA)</p> <p>-Verbalizzazione,</p>	<p>8-per introdurre indicatori topologici e regione-confine in matematica e geografia</p> <p>POSIZIONA L'OGGETTO: usando oggetti scolastici o palline colorate, seguire le indicazioni dell'insegnante o di un compagno: 1-per imparare gli indicatori spaziali 2-per il lessico degli oggetti scolastici Con ripresa grafica su una griglia con coordinate: griglia disegnata in palestra o cortile, poi griglia su carta.</p> <p>DIREZIONALITÀ: FRECCE DI CARTONCINO: in palestra per indicare gli spostamenti avanti-indietro, destra-sinistra</p> <p>DOC ROBOTINO EDUCATIVO: per programmare un percorso</p> <p>QUADERNO: rappresentare il verso della scrittura con frecce; rappresentare un percorso in un labirinto con frecce; rappresentare percorsi in geografia e matematica con frecce.</p>
--	--	---	--

			<p>rappresentazione grafica delle esperienze vissute.</p> <p>-Danze</p>	
<u>I contrasti</u>	<p>Sperimentare e giocare con gli opposti:</p> <p>suono/silenzio;</p> <p>tensione/relassamento;</p> <p>piano/forte; lento/veloce;</p> <p>caldo/freddo;</p> <p>liscio/ruvido; dolce/salato;</p> <p>spesso/sottile;</p> <p>grande/piccolo;</p> <p>lungo/corto; largo/stretto;</p> <p>alto/basso; avanti/dietro;</p> <p>pesante/leggero;</p> <p>movimento/immobilità...</p>	<p>Musica-Scienze-</p> <p>Matematica-</p> <p>Informatica-</p> <p>Italiano-</p> <p>Arte-Motoria</p>	<p>-Utilizzo di blocchi logici;</p> <p>-Giochi motori accompagnati dal suono della voce o da diversi tipi di stimoli sonori o mediatori iconici; camminare fingendo di essere pesante come un elefante • camminare facendo finta di trascinare qualcosa di pesante • camminare facendo finta di essere leggeri come farfalle • appoggiare pesantemente la mano • appoggiare delicatamente la mano</p> <p>Compiere il maggior numero di movimenti possibile con il corpo e fermarsi a un segnale • Rimanere immobili il più a lungo possibile e a un segnale stabilito riprendere il movimento • Compiere movimenti solo con e lasciare il resto del corpo immobile (gioco del cemento che sale)</p>	<p>BLOCCHI LOGICI: lunghezza, altezza, forma, estensione, spessore</p> <p>CINQUE SENSI: SACCO con materiali diversi o oggetti di diverso materiale da riconoscere al tatto; LABORATORIO DI ASSAGGERIA per dire la qualità di un sapore; LAB. DEGLI ODORI: annusare profumi, cosmetici, essenze, erbe aromatiche, cibi; RUMORI: in silenzio, riconoscere i rumori e loro provenienza nell'ambiente; da registrazioni, riconoscere suoni, rumori e versi di animali; COLORI: chiari-scuri; accesi-spenti; caldi-freddi; primari-secondari ☺ guardare i colori e produrli con tecniche differenti.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - Esperienze sensoriali attraverso i cinque sensi. -Rappresentazione grafica dei contrasti come colori caldi e freddi; 	
<u>Ritmi</u>		Musica-Italiano- Matematica-Arte- Motoria	<ul style="list-style-type: none"> -I ritmi di linee, forme, colori. -Divisione in sillabe con l'aiuto del battito delle mani e di altri movimenti con parti del corpo; -Frase e storielle ritmiche -Saper imitare con la voce e con il corpo semplici pattern ritmici 	<p>PERCUSSIONI: imitazioni di ritmi; riconoscere e seguire un ritmo in palestra fatto con tamburello.</p> <p>ARTE: riprodurre un ritmo che alterna forme e colori; infilare perline per braccialetti secondo un ritmo.</p>
<u>Indicatori temporali</u>	<p>Iniziare ad orientarsi nello spazio e nel tempo attraverso l'utilizzo di indicatori temporali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prima- dopo-infine -Ieri/oggi/domani -Precedente/successivo -nello stesso momento/contemporaneamente 	Storia-Italiano- Matematica- Motoria-Musica	<ul style="list-style-type: none"> - Arricchimento lessicale attraverso l'utilizzo di sinonimi quali: ADESSO-ORA –IN QUESTO MOMENTO; DOPO-POI-IN SEGUITO-SUCCESSIVAMENTE-Prima- adesso/ora-dopo/poi - Prima- dopo-infine - La ciclicità (le parti della giornata,le stagioni, la settimana, i mesi) Ieri/oggi/domani -Precedente/successivo -Mentre/intanto/nello stesso 	<p>Da un'attività pratica, per es.:</p> <p>PASTA DI SALE SPREMUTA MACEDONIA MERCATINO</p> <p>1-rappresentare con disegni le sequenze 2-scrivere le sequenze utilizzando indicatori temporali 3-progettare una di queste attività ☺ diagramma di flusso con disegni, con parole</p>

			<p>momento/contemporaneamente</p> <p>- Osservazioni di immagini e verbalizzazione e/o scrittura delle sequenze illustrate usando le parole del tempo;</p>	
<u>QUANTIFICATORI</u>	<p>-Tanto/poco</p> <p>-di più/di meno</p>	<p>Musica, Matematica, Arte</p>	<p>-Discriminare all'ascolto e mimare attraverso il corpo i suoni e i silenzi che durano tanto/poco</p> <p>- Confronto tra quantità partendo da oggetti concreti osservandoli, manipolandoli per poi confrontarli.</p>	<p>CORRISPONDENZA:</p> <p>tra bambini e loro oggetti ☺ per numerare e confrontare</p>
<u>Lettura</u>		<p>Tutte</p>	<p>- Lettura in classe di un racconto scelto dall'insegnante e domande-stimolo per la comprensione.</p> <p>- Avvio alla lettura attraverso la verbalizzazione di brani con sequenze illustrate.</p> <p>-Lettura a voce alta.</p> <p>-Lettura e comprensione di brevi consegne.</p> <p>-Lettura associata a giochi (tombola gigante delle</p>	<p>TOMBOLA DELLE SILLABE:</p> <p>-con sole tessere di sillabe</p> <p>-con disegni e sillaba iniziale della parola</p>

sillabe/memory/ gioco dell'oca con suoni simili)

Classe Seconda

<u>Oggetto di apprendimento</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>DISCIPLINE</u>	<u>ATTIVITA'/ METODOLOGIE</u>	<u>ATTIVITÀ</u>
<u>INDICATORI spaziali e temporali</u>	<p>Riordinare gli eventi secondo una successione logico-temporale attraverso l'uso di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connettivi temporali -anteriorità: prima, in precedenza, qualche giorno fa, allora, anticamente, una volta, a quei tempi, proprio allora - contemporaneità: ora, adesso, mentre, nel frattempo, intanto che, a questo punto, in questo momento, in questo istante. -posteriorità: alla fine, successivamente, dopo molto tempo, dopo vari anni, poi, in 	<p>Storia-Motoria-Arte- italiano-Musica-Matematica- Informatica- Scienze, Geografia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Domande - stimolo (Che cosa ti aspetti che possa succedere se...) - Sequenza ritmica di gesti-suono, corpo e voce. -Verbalizzazione immagini con successione temporale e contemporaneità. - La ciclicità (il ciclo della vita degli esseri viventi: il ciclo vitale della farfalla, della rana, delle piante), coloritura di semplici mandala verbalizzazione e/o trascrizione sul quaderno delle varie fasi attraverso l'uso di connettivi temporali in ogni sequenza descrittiva. - Riordino immagini 	<ul style="list-style-type: none"> - costruzione di un archivio di immagini atte alla realizzazione pratica dei concetti topologici con conoscenze pregresse consolidate. - l'utilizzo di un codice visivo che può essere utilizzato (da tutte le insegnanti) sia come proposta esperienziale ma anche, e soprattutto, come stimolo alla verbalizzazione per promuovere l'acquisizione di termini specifici; -la costruzione di una linea del tempo attraverso un nastro da parete a parete (per la contemporaneità 2 nastri rossi paralleli) visibile agli alunni, utilizzabile da tutti, che possa spiegare la direzionalità e la ciclicità del tempo (prima-ora-dopo) e supportare tante altre attività

	<p>seguito, quindi.</p> <p>- Connettivi Spaziali: lì, là, sopra, sotto, verso, in direzione di , a destra, a sinistra, fino a , all'interno, all'esterno.</p> <p>Concetto di direzionalità: -da sinistra verso destra; -da destra verso sinistra; -dall'alto verso il basso; -dal basso verso l'alto .</p>		<p>secondo una sequenza logica e cronologica e drammatizzazione.</p> <p>- Percorsi e giochi in stazioni con giochi a sequenza circolare; - Reticolo geografico. -Danza: cogliendo all'ascolto i suoi aspetti formali traducendoli con azione motoria (<i>struttura della forma canzone: Introduzione+A+B+A+B+A+B....+coda</i>).</p> <p>IL CONCETTO DI "RITORNELLO" e CICLICITA'</p> <p>- Introduzione alle procedure (ad esempio come svolgere: le quattro operazioni, un problema, analisi grammaticale...) attraverso il pensiero computazionale (coding), diagrammi di flusso, a blocchi come rinforzo del concetto di successione.</p> <p>- Verbalizzazione delle sequenze di realizzazione di un elaborato pratico o</p>	<p>(scientifiche, narrative, ...);</p> <p>- durante l'ora di motoria dedicare "un tempo" (stimato 10/15m) alla verbalizzazione delle attività svolte;</p> <p>-costruzione di un vocabolario visivo di classe;</p> <p>-lettura ad alta voce a cura degli insegnanti, con cadenza regolare (ritualità).</p> <p>La luna - cortometraggio Disney Pixar</p>
--	--	--	---	--

			pittorico;	
<p><u>INDICATORI logici</u></p>	<p>Individuare le relazioni di causa-effetto nei fatti quotidiani.</p> <p>- connettivi logici: quindi, perciò, perché, dunque, di conseguenza, pertanto, ossia, ovvero, cioè, siccome, sebbene.</p>	<p>Storia-Motoria- Arte- italiano- Musica- Matematica- Informatica- Scienze</p>	<p>- Introduzione alla situazione problematica a partire dal vissuto quotidiano;</p> <p>- Domande - stimolo (Che cosa succede se...? - Come hai cercato di risolvere la situazione?)</p> <p>- Giochi come: palla prigioniera, Totem, Bandierina, Nascondino...(causa -effetto)</p> <p>-Le azioni sonore: discrimino fra le tante (soffiare, percuotere, sfregare, pizzicare, urtare, scuotere) la giusta azione affinché l'oggetto sonoro possa vibrare.</p> <p>-Intensità del suono: suoni piano, forte, in crescendo, in diminuendo. Tanta più forza utilizzo nella mia azione sonora, tanto più FORTE sarà il suono prodotto (e viceversa).</p> <p>-Riordino immagini secondo una sequenza</p>	

			logica di causa ed effetto utilizzando i connettivi logici.	
<u>QUANTIFICATORI</u>	<p>Per avviare i bambini a comprendere il testo di un problema è necessario che imparino a conoscere e usare i quantificatori logici:</p> <p>Doppio, triplo, quadruplo</p> <p>Un,uno,una, ciascun/o/a, alcuni, qualche, almeno, tutte/e, tanto, poco.</p>	Musica, matematica, storia	<p>-Trasformare, attraverso simboli non convenzionali, i suoni e i silenzi che durano tanto/poco</p> <p>-Avviare al concetto di BATTUTA o MISURA attraverso spartiti non convenzionali (quante pulsazioni ci stanno in ogni battuta o misura)</p> <p>-L'orologio: l'ora, mezz'ora, quarto d'ora attraverso l'osservazione del quadrante.</p> <p>Domande stimolo:</p> <p>-Posso contare: tutti gli alunni che compongono la classe? Perché? Quanti sono?</p> <p>-Posso dire: che alcuni alunni sono assenti? Perché? Quanti sono?</p> <p>-Posso dire: che nessuno dei bambini assenti è un maschio? Perché?</p> <p>-Posso contare: quanti maschi e quante femmine compongono questa classe? Perché?</p> <p>-Tra i bambini presenti:</p>	

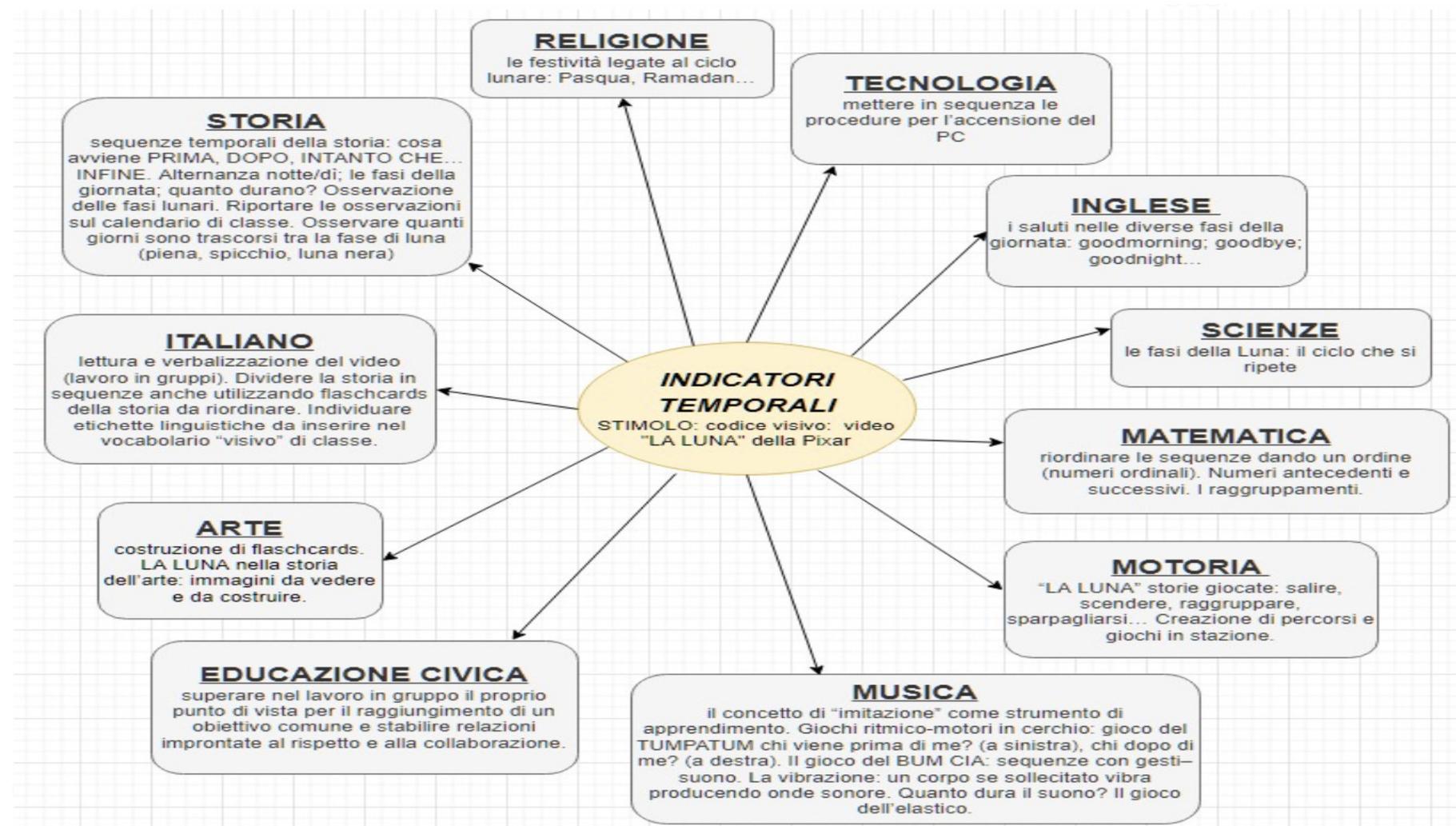
sono di più le femmine o i maschi? Quante sono le femmine? E i maschi?
-Posso dire che ogni femmina presente ha i capelli lunghi? Perché?
-Posso dire che ciascuno dei maschi presenti porta gli occhiali? Perché?
-Posso dire che tutti gli alunni hanno l'astuccio sul banco? Perché?
-Che cos'altro posso dire guardando l'immagine?
Terminata la discussione chiariamo che le domande a cui hanno risposto contenevano parole "speciali", adatte a descrivere un'immagine, una situazione...

Portiamo i bambini a riflettere sul significato di parole come:

- TUTTI/NON TUTTI
- CIASCUNO
- OGNI
- ALCUNI
- DI PIÙ
- DI MENO

<u>Lettura</u>		Tutte	<ul style="list-style-type: none">- Lettura in classe di un racconto scelto dall'insegnante e domande-stimolo per la comprensione.-Verbalizzazione di brani letti in classe.-Lettura a voce alta.-Lettura e comprensione di consegne.- Arricchimento lessicale con utilizzo di immagini, sinonimi e contrari di aggettivi qualificativi e verbi.- Domande-stimolo sull'anticipazione del contenuto di una storia, di un esercizio dalla lettura del titolo o della consegna (<i>Dopo aver letto il titolo, secondo te di cosa si parlerà nella storia?</i>)	
----------------	--	-------	--	--

Esempio di attività trasversale basata sulla visione del corto “La luna” [La luna - cortometraggio Disney Pixar](#)



Classe terza

<u>Oggetto di apprendimento</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>DISCIPLINE</u>	<u>ATTIVITA'/ METODOLOGIE</u>	<u>ATTIVITA'</u>
<u>INDICATORI logici e temporali</u>	<p>Riordinare gli eventi secondo un ordine logico-temporale.</p> <p>Riconoscere la connessione causa-effetto.</p> <p>-Utilizzo di connettivi logici (quindi, perciò, perché, dunque, di conseguenza, pertanto, ossia, ovvero, cioè, siccome, sebbene, poiché, ma, siccome, infatti, o, e, oppure)</p> <p>-Utilizzare i connettivi VERO-FALSO.</p> <p>-Utilizzare la congiunzione “e” e stabilire il valore di verità della frase risultante o composta.</p>	Tutte	<p>-Riconoscere e qualificare situazioni certe ed incerte.</p> <p>-Saper trovare la negazione di un enunciato.</p> <p>-Inventare due enunciati utilizzando la congiunzione “e” ed attribuire il valore di verità a ciascuno di essi e alla frase composta.</p> <p>Esempio: -L'UCCELLINO CINGUETTA=vero -L'UCCELLINO HA LE ZANNE =falso L'UCCELLINO CINGUETTA E HA LE ZANNE=falso</p> <p>-Indurre i bambini a stendere una prima “tavola di verità”, sulla base delle considerazioni che emergono al momento della</p>	<p>Matematica Descrizione Situazioni problematiche tratte dalla vita quotidiana: attraverso l'uso di fotografie/immagini (di situazioni reali), si conducono i bambini a decodificare le informazioni presenti nelle immagini, creare ordinamenti temporali, abbinare informazioni con l'utilizzo di codici diversi, affrontare situazione problematiche anche attraverso l'uso di tabelle.</p> <p>Attività</p> <p>- presentare foto o immagini di situazioni reali da ordinare in sequenze (tavola apparecchiata nelle varie successioni; una ricetta da preparare...)</p> <p>- presentare due storie tratte dall'attività precedente in cui solo una corrisponde alla sequenza presentata, i bambini devono scegliere fra le due storie quella che ritengono “giusta” e spiegare perché l'altra è sbagliata.</p> <p>Procedure aritmetiche</p> <p>1) partendo dall'osservazione di un'immagine con domande guida si intende suscitare nei</p>

	<p>Iniziare a verbalizzare e scrivere utilizzando i connettivi temporali che indicano sequenzialità e contemporaneità</p> <p>-anteriorità: prima, in precedenza, qualche giorno fa, allora, anticamente, una volta, a quei tempi, proprio allora</p> <p>- contemporaneità: ora, adesso, mentre, nel frattempo, intanto che, a questo punto, in questo momento, in questo istante.</p> <p>-posteriorità: alla fine, successivamente, dopo molto tempo, dopo vari anni, poi, in seguito, quindi.</p>		<p>discussione collettiva che segue l'attività.</p> <p>FRASI DA UTILIZZARE: Il topo squittisce e mangia il formaggio V e V = V Il topo squittisce e ha il pelo verde V e F = F Il pollo squittisce e ha quattro zampe F e F = F Il pollo squittisce e ha due ali F e V = F</p> <p>-Realizzazione di una linea del tempo utilizzando i quadretti di un centimetro per dare l'idea della quantità del tempo.</p> <p>-Associare la linea del tempo alle linee geometriche: retta (non si conosce il momento esatto della nascita dell'Universo e del Mondo), semiretta (fissiamo un punto sulla linea del tempo, ad esempio la nascita di Cristo, dalla quale parte la numerazione degli anni Avanti Cristo-Dopo Cristo), segmento (inizio e fine di un evento).</p> <p>-Introduzione alla situazione</p>	<p>bambini, semplici osservazioni di tipo aritmetico: situazione: tavola apparecchiata per 5 persone, arrivano 3 ospiti</p> <p>domande da proporre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bastano i posti per 4 persone? Perché? - bastano i posti per 8 persone? Perché? - Per quante persone devo ancora apparecchiare? - quanti piatti mancano? Quante posate? <p>2) Al bambino viene richiesto di leggere un testo (ad esempio la descrizione della tavola apparecchiata dei sette nani) e, dopo averlo confrontato con l'immagine, rispondere alle domande.</p> <p>Il controllo, di tipo numerico, passa alternativamente dal testo all'immagine e si conclude con semplici calcoli che, però, richiedono l'intuizione della complementarietà (il disegno corrisponde al testo letto? cosa manca? Quanti ne mancano?...) </p> <p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lettura da parte dell'insegnante di un testo narrativo realistico (descrizione di eventi) - domande- stimolo in ordine cronologico per verificare la comprensione - verbalizzazione guidata del testo - rappresentazione in sequenze del racconto con didascalie da collegare con i connettivi logici <p>Storia</p> <p>Attraverso la linea del tempo spiegare ai bambini che il periodo storico si misura in avanti Cristo/dopo Cristo. Rappresentazione con immagini e didascalie sulla linea del tempo.</p> <p>Geografia</p> <p>Orientamento: dall'osservazione della posizione</p>
--	---	--	--	---

			<p>problematica a partire dal vissuto quotidiano;</p> <p>-Domande - stimolo (Che cosa succede se...? - Come hai cercato di risolvere la situazione?)</p> <p>-DANZA: muovere il corpo (azioni che avvengono PRIMA/DOPO/CONTEMPORANEAMENTE) rispettando la scansione ritmica temporale.</p> <p>- La ciclicità (il ciclo dell'acqua) coloritura di mandala.</p> <p>-Concetto di "PULSAZIONE □" come unità di misura del TEMPO musicale</p>	<p>del sole si individuano le modalità di orientamento dei primitivi fino ai giorni nostri con l'uso della bussola e dei punti cardinali (ciclo del sole).</p> <p>Scienze Il ciclo dell'acqua: video proposto dall'insegnante e discussione guidata per dedurre le sue diverse fasi; esperimenti sullo stato dell'acqua, verbalizzazione sul quaderno utilizzando i connettivi temporali (prima, dopo, infine).</p> <p>Motoria Percorsi in palestra con ideazione da parte del bambino utilizzando gli strumenti motori presenti in palestra, sperimentazione e infine disegno del progetto e verbalizzazione finale</p> <p>Informatica L'algoritmo come sequenza di istruzioni per costruire qualcosa, per le ricette, successione di eventi per le routine.</p> <p>Inglese I giorni della settimana</p> <p>Religione Presentazione storia del pastorello di Qumran realizzazione di un finto papiro con materiali di recupero e di una finta pergamena (seguire le istruzioni per la loro realizzazione). Qumran I rotoli del Mar Morto</p>
--	--	--	--	--

SULLA STRADA DEL TEMPO

Finalità/

ob. generale

Usare la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità e durate.

La linea del tempo serve per:

1. mostrare la successione dei fatti riordinandoli dai più lontani ai più recenti in ordine cronologico
2. evidenzia la contemporaneità degli avvenimenti che possono accadere nello stesso momento
3. rendere visibile la durata dei periodi

Traguardi

Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate e periodizzazioni.

Obiettivi specifici per disciplina

storia

				<ul style="list-style-type: none">- Sapersi orientare sulla linea del tempo- Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio calendario e linea temporale)- Usare il sistema di misura occidentale del tempo storico (avanti Cristo /dopo Cristo) e comprendere i sistemi di misura del tempo storico di altre civiltà <p>Italiano</p> <ul style="list-style-type: none">- Connettivi logico-temporali: prima dopo; <p>matematica</p> <ul style="list-style-type: none">- Precedente e successivo <p>Geografia</p> <ul style="list-style-type: none">- Orientamento- Elaborazione grafica di percorsi <p>Informatica</p> <ul style="list-style-type: none">- coding- Percorsi sul reticolo /in griglia <p>Religione</p>
--	--	--	--	---

				<ul style="list-style-type: none">- Avanti Cristo - dopo Cristo <p>Ed. motoria</p> <ul style="list-style-type: none">- Costruzione, riproduzione e sperimentazione pratica dei percorsi <p>Ed. civica</p> <ul style="list-style-type: none">- Rispetto delle regole di convivenza civile (verso persone e l'ambiente)- Rispetto della successione di procedure e fasi di lavoro <p>Metodologie didattiche</p> <ul style="list-style-type: none">- Laboratoriali/ costruttiva /manipolativa- Ricerca di informazioni- Brainstorming- Circle time- Flipped classroom- Cooperative learning- Peer tutoring- Misure dispensative per i DSA e i BES- Lezione frontale
--	--	--	--	--

- Scaffolding
- Tutoring
- Problem solving
- Apprendimento cooperativo
- Role playing
- Costruttività
- Attività/esperienze laboratoriali

ATTIVITÀ 1 Recupero di esperienze come gruppo classe

Fase 1 conversazione guidata (circle time / brain storming)

Fase 2 costruzione della linea del tempo: un anno diviso in 12 mesi (lavoro di gruppo)

Fase 3 inserimento della data di nascita sulla linea

Fase 4 osservazioni: prima – dopo// precedente-successivo

Fase 5 costruiamo delle frasi con i connettivi logico-temporali anche con collegamenti alle stagioni??

ATTIVITÀ 2 Inserire date di eventi sulla linea del tempo

				<p>FASE 1 scegliamo delle festività che si celebrano durante l'anno (sia collegate alle religioni degli studenti in classe sia riconosciute a livello nazionale)</p> <p>FASE 2 proviamo a collocare sulla linea del tempo le date corrispondenti</p> <p>ATTIVITÀ 3 Inserisco le date di nascita di alcuni parenti e osservo.</p> <p>FASE 1 testo: ho svolto una ricerca sulle date di nascita dei miei familiari (genitori, nonni, bisnonni...)</p> <p>FASE 2 provo a collocare sulla linea del tempo: cosa osservo? Cosa scopro?</p> <p>FASE 3 unità di misura del tempo: come suddivido la linea? Inseriamo i multipli di 10, 100 e 1000.</p>
<p>QUANTIFICATOR I</p>	<p>Per avviare i bambini a comprendere il testo di un problema è necessario che imparino a conoscere e usare i quantificatori logici e i connettivi logici:</p>	<p>Musica, matematica, storia.</p>	<p>-Trasformare i suoni e i silenzi brevi in simboli convenzionali di DURATA (semiminima e relativa pausa)</p>	<p>Ambito linguistico OBIETTIVO GENERALE: conoscere i connettivi logici OBIETTIVI SPECIFICI: 1. conoscere, riconoscere, usare i connettivi logici;</p>

	<p>Doppio, triplo, quadruplo</p> <p>Un,uno,una, ciascun/o/a, alcuni, qualche, almeno, tutte/e, tanto, poco.</p>		<p>-Concetto di “PULSAZIONE □” come unità di misura del TEMPO musicale</p> <p>-Quantificare la durata della BATTUTA o MISURA rispetto all’indicatore temporale iniziale (2□;3□;4□) SISTEMA BINARIO</p> <p>-Contare la durata di uno spartito attraverso la somma del numero di BATTUTE.</p> <p>-L’orologio: l’ora, mezz’ora, quarto d’ora attraverso l’osservazione del quadrante ed associazione alla frazione corrispondente; ½ mezz’ora, ¼ un quarto d’ora.</p>	<p>2. leggere e comprendere un testo;</p> <p>3. ricostruire in sequenze per immagini un testo;</p> <p>4. esporre un testo;</p> <p>ATTIVITA’</p> <p>FASE 1: Lettura e comprensione del testo “Il re ricciolino” vedi allegato;</p> <p>FASE 2: Spiegazione dei connettivi logici con l’ausilio del video YouTube “primaria coesione testuale connettivi”;</p> <p>FASE 3: Ricerca insieme ai bambini dei connettivi logici all’interno del testo;</p> <p>FASE 4: Divisione del testo in sequenze e ogni sequenza viene illustrata dai bambini che la incollano su un cartoncino;</p> <p>FASE 5: Realizzazione frecce colorate di rosso in cui sono scritti I connettivi logici (scelti dall’insegnante);</p> <p>FASE 6: Gli alunni, divisi in piccolo gruppo, devono riordinare la storia in ordine temporale. L’insegnante verifica il corretto riordino e i bambini collegano le sequenze con le frecce dei connettivi logici.</p> <p>VALUTAZIONE</p> <p>✓ valutazione orale della comprensione del testo</p> <p>✓ valutazione dell’inferenza tra immagine e</p>
--	---	--	--	---

				<p>parte del contenuto del testo</p> <ul style="list-style-type: none">✓ valutazione del riordino delle sequenze nel rispetto di un ordine logico-temporale✓ valutazione della capacità di esposizione orale del testo ricomposto <p>Ambito: Matematico - RELAZIONI DATI E PREVISIONI</p> <p>Obiettivi di apprendimento Usare i quantificatori logici.</p> <p>Costruire e usare grafici e tabelle.</p> <p>Risolvere situazioni problematiche che ammettono più risoluzioni e argomentare la procedura scelta.</p> <p>SCELTE METODOLOGICHE: Imparare a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi grazie ad attività laboratoriali e alla discussione tra pari. Fase 1: presentazione della proposta Attività 1: brainstorming sulle conoscenze</p>
--	--	--	--	--

			<p>pregresse (alcuni, ciascuna, tutti, nessuna, ogni...) si chiede ai bambini delle richieste del tipo “prendete alcuni pastelli, prendete tutti i pennarelli, mettete sul banco ciascun quaderno, nessun maschietto deve alzarsi, ogni femmina prende lo zaino...”</p> <p>Attività 2: Disfa problemi si presentano agli alunni alcune schede tratte dal libro disfa problemi.</p> <p>Fase 2 svolgimento attività</p> <p>Attività operativa 1 vero/falso - connettivi logici</p> <p>Possiamo proporre vari giochi a scelta del docente:</p> <p>Il gioco della verità: un bambino enuncia una proprietà, un fatto... gli altri discutono tra loro e decidono se è vero o falso.</p> <p>Il gioco dell'assassino: un bambino entra e dall'aula, quelli che restano inventano una storia e stabiliscono chi tra loro ha commesso il delitto, un furto ecc... Il bambino rientra e deve indovinare l'assassino/ladro ponendo domande a cui si può rispondere solo vero o falso.</p> <p>Il gioco della palla: i bambini si dispongono in cerchio e la maestra al centro lancia una palla affermando o negando qualcosa su di lui.</p>
--	--	--	---

				<p>L'interpellato dovrà rilanciare la palla e dire se ciò che la maestra o il compagno ha detto è vero o falso. Si può complicare il gioco utilizzando i connettivi logici.</p> <p>Ruba bandiera: i bambini si dispongono su una fila unica e invece di chiamare con ni numeri si proporranno frasi del tipo “maschi e biondi/ femmine e con capelli lunghi/ maschi e femmine con gli occhiali ecc...” i bambini chiamati devono correre per rubare la bandiera.</p> <p>Indovina chi? / chi sono?: si può utilizzare il classico gioco con le tavolette o quello con le carte (chi sono?) il bambino deve indovinare il personaggio ponendo le domande e procedendo con esclusione di quei personaggi che non corrispondono alla risposta ricevuta.</p> <p>Attività operativa 2 - problemi logici Conoscere il significato dei quantificatori logici aiuta i bambini ad interpretare al meglio le informazioni di un problema. Abituamoli ad</p>
--	--	--	--	--

argomentare sempre, oralmente o per iscritto, le strategie risolutive adottate. Si possono proporre schede con i problemi logici, per guidare i bambini ad individuare le informazioni necessarie chiediamo “qual è la prima informazione da tener presente?” (cerchiamo insieme quella informazione ci aiuta a capire come partire)

AL PRIMO POSTO, DAVANTI, DIETRO

▪ **Osserva il disegno, leggi attentamente le frasi e individua il posto di ciascun bambino, scrivendo il suo nome sul banco.**

Greta, Olivia, Matteo, Simone, Andrea e Ginevra sono compagni di scuola, frequentano la stessa classe e hanno chiesto alla maestra di potersi sedere in banchi vicini.

	1° colonna	2° colonna	3° colonna
2° fila	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1° fila	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- Greta è seduta in un banco della terza colonna.
- Non tutti i maschi sono seduti in seconda fila.
- Dietro Olivia non c'è Matteo.
- Tra Andrea e Ginevra c'è Simone.
- Matteo è seduto al primo posto, in prima fila.
- Matteo siede davanti a Ginevra.

▪ **Ora rispondi alle domande. In due delle precedenti frasi viene usato un quantificatore logico: il NON.**

- Quali sono le frasi che lo contengono? Sottolineale.
- Puoi spiegare quale significato ha questa parolina, in ciascuna delle due frasi?

				<p>Attività operativa 3 - Problemi con indovinelli</p> <p>Si propongono giochi con wordwall con tale piattaforma si vuole favorire una modalità ludica e accattivante che stimola la curiosità dei bambini.</p> <p>https://wordwall.net/play/14602/879/236 https://wordwall.net/play/31241/661/810</p>
<p><u>Lettura</u></p>		<p>Tutte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura in classe di un racconto scelto dall'insegnante e domande-stimolo per la comprensione e la descrizione degli elementi presenti nel testo (personaggi, luoghi) - Lettura silenziosa -Lettura a voce alta. -Lettura e comprensione di brevi consegne e testi. - Arricchimento lessicale con utilizzo di sinonimi e contrari di aggettivi qualificativi, verbi, nomi, omonimi, parole polisemiche; ricerca di nuovi vocaboli sul dizionario, attraverso l'uso di un motore di ricerca. 	

<p><u>INDICATORI spaziali</u></p>	<p>Sviluppare il concetto di direzionalità.</p>	<p>Tutte</p>	<p>In palestra: -gioco della campana (anche in cortile). -percorsi -staffette -palla base -totem CODING attraverso il reticolo o il robottino.. Giochi come TRIS, SCACCHI, DAMA, LABIRINTO. -Sulla linea del Tempo, indicare la direzionalità: SINISTRA-DESTRA (Dopo Cristo) DESTRA-SINISTRA (Avanti Cristo) -Immagine: chiaro-scuro data una fonte di luce. -Orientamento carte geografiche (NORD-SUD / Dall'alto verso il basso) -Utilizzo di diagrammi di flusso, mappe, ampiezza degli angoli, uso del goniometro. -Danza vista come GEOMETRIA DINAMICA:</p>	
--	---	--------------	---	--

			<p>la relazione tra sé, gli altri e lo spazio circostante che crea figure in continuo movimento.</p> <p>-Lettura di spartiti convenzionali (note sul pentagramma) e non convenzionali (body percussion)</p>	
--	--	--	--	--

Classe quarta

<u>Oggetto di apprendimento</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>DISCIPLINE</u>	<u>ATTIVITA'/ METODOLOGIE</u>	<u>ATTIVITA'</u>
<u>Concetti spaziali</u>	Approfondire e sviluppare il concetto di direzionalità.	Tutte	In palestra: -gioco della campana (anche in cortile). -percorsi -staffette -palla base -totem CODING attraverso il reticolo o il robottino. Giochi come TRIS, SCACCHI, DAMA, LABIRINTO. Sulla linea del Tempo, indicare la direzionalità SINISTRA-DESTRA (dopo Cristo) DESTRA-SINISTRA (avanti Cristo) -Lettura di un'immagine:	

individuare la provenienza della luce; produzione di un'immagine: ombreggiare, colorare con il chiaro-scuro data una fonte di luce.

-Orientamento nelle carte geografiche (NORD-SUD / dall'alto verso il basso); gioco della battaglia navale in matematica.

Isometrie:traslazione, rotazione di figure geometriche.

Simmetria in base all'asse verticale /orizzontale/obliquo.

Giochi linguistici di italiano e inglese con cruciverba

Arte: immagini con tempere in base all'asse di simmetria della piega del foglio.

Utilizzo di diagrammi di flusso, mappe, ampiezza degli angoli, uso del goniometro.

- La ciclicità (la fotosintesi clorofilliana, daily routines),

			<p>coloritura di mandala.</p> <p>Danza vista come GEOMETRIA DINAMICA: la relazione tra sé, gli altri e lo spazio circostante che crea figure in continuo movimento (la componente spaziale é caratterizzata dalla direzione, dall'estensione, dal livello e dal percorso)</p> <p>Lettura di spartiti convenzionali (note sul pentagramma) e non convenzionali (body percussion)</p>	
<p><u>INDICATORI logici e temporali</u></p>	<p>Iniziare a verbalizzare e scrivere utilizzando i connettivi logici e temporali.</p> <p>-Utilizzo di connettivi logici (quindi, perciò, perché, dunque, di conseguenza, pertanto, ossia, ovvero, cioè, siccome, sebbene, poiché, ma, siccome, infatti, o, e, oppure)</p>	<p>Tutte</p>	<p>Esperienze pratiche di cambiamento di stato della materia e verbalizzazione dell'esperienza attraverso l'uso dei connettivi logici e temporali.</p> <p>Descrivere la procedura di semplici esperimenti scientifici fatti in classe → diagramma di flusso, mappa,</p>	

	<p>-Utilizzo di connettivi temporali che indicano sequenzialità e contemporaneità</p> <p>-anteriorità:</p> <p>prima, in precedenza, qualche giorno fa, allora, anticamente, una volta, a quei tempi, proprio allora</p> <p>- contemporaneità:</p> <p>ora, adesso, mentre, nel frattempo, intanto che, a questo punto, in questo momento, in questo istante, immediatamente, subito, appena.</p> <p>-posteriorità:</p> <p>alla fine, successivamente, dopo molto tempo, dopo vari anni, poi, in seguito, quindi.</p>		<p>testo.</p> <p>Descrivere la procedura per costruire semplici manufatti realizzati in classe → diagramma di flusso, mappa, testo.</p> <p>Scrivere le regole di un gioco praticato in palestra → diagramma di flusso, mappa, testo.</p> <p>-DANZA: muovere il corpo (azioni che avvengono PRIMA/DOPO/CONTEMPORANEAMENTE/LENTE/VELOCI) inserendosi in una precisa struttura ritmica.</p>	
<p><u>QUANTIFICATORI</u></p>	<p>Alcuni, pochi, tanti, molti, primo, secondo....</p>	<p>Musica, matematica, italiano</p>	<p>-Trasformare i suoni e i silenzi lunghi in simboli convenzionali di DURATA (minima e semibreve e relative pause)</p> <p>La frazione $2\square=2/4$ $3\square=3/4$ $4\square=4/4$ come indicatore di</p>	<p>RICETTA: es: pane</p> <p>SCIENZE : trasformazione dalla materia da farina, acqua sale.....si trasforma in</p> <p>ITALIANO: testo regolativo</p> <p>MATEMATICA: unità di misura ed eventuali equivalenze</p> <p>STORIA: origine alimenti e cibo nella tradizione</p>

			<p>quanti QUARTI (o semiminime) deve contenere ogni BATTUTA (o misura). Attività di musica d'insieme seguendo spartiti convenzionali e non.</p> <p>-Giochi con le frazioni.</p> <p>-Aggettivi e pronomi numerali e indefiniti</p>	<p>Se invece si propone macedonia: situazione problematica: n. frutti, n. bicchieri da preparare (quanti pezzi di frutta in ogni bicchiere? In quante parti dividere la frutta?...ecc)</p> <p>PERCORSO</p> <p>ED.MOTORIA: fare creare ai bambini un percorso dando delle indicazioni:</p> <p>UTILIZZA ALCUNI CERCHI, NESSUN OSTACOLO, POCHE CORDE, QUALCHE BIRILLO, ALMENO UNA PALLA.....</p> <p>GEOGRAFIA: descrizione del percorso realizzato utilizzando direzioni (avanti, dx, sn...) oppure anche punti cardinali e/o ED.</p> <p>IMMAGINE: rappresentazione grafica con legenda, simboli e oggetti visti dall'alto.</p> <p>ITALIANO: descrizione del percorso con connettivi temporali.; aggettivi e pronomi indefiniti.</p>
<u>Lettura</u>		Tutte	<p>- Lettura in classe di un racconto scelto dall'insegnante e domande-stimolo per la comprensione e la descrizione degli elementi presenti nel testo (personaggi, luoghi)</p> <p>- Lettura silenziosa</p> <p>-Lettura a voce alta.</p>	<p>ATTIVITA': COMPrensione AL CONTRARIO ITALIANO , STORIA, GEOGRAFIA,: dato un testo provare a formulare le domande, quali domande relative al testo si possono fare e quali no.</p> <p>Data una risposta completa o incompleta , risalire alla domanda fatta.</p> <p>Es: se la risposta è giallo.</p> <p>Possibili domande: qual è il tuo colore</p>

				<p>-Lettura e comprensione di consegne e testi.</p> <p>- Arricchimento lessicale con utilizzo di sinonimi e contrari di aggettivi qualificativi, verbi, nomi, omonimi, parole polisemiche;</p> <p>ricerca di nuovi vocaboli sul dizionario e/o un motore di ricerca.</p>	<p>preferito?</p> <p>Di che colore è il sole?</p> <p>Se la risposta è completa : Il mio zaino è giallo.</p> <p>L'unica domanda possibile è: di che colore è il tuo zaino?</p> <p>SCIENZE: esperimento e formulazione ipotesi</p> <p>MATEMATICA: data l'operazione creare un testo, dati inutili...</p> <p>ED. MOTORIA: partire da un gioco o un'attività e introdurre variazioni inventate da loro</p> <p>. Es: palla prigioniera con 2 palle , senza potersi liberare, con prigione intorno al campo....e tutte le idee che a loro verranno.</p> <p>Prendere gli attrezzi della palestra e trovare modi "diversi" per utilizzarli</p> <p>Es: cerchio: saltare dentro e fuori, utilizzarlo come corda, hulahop, farlo ruotare, lanciarlo e farlo tornare indietro</p> <p>Es: ostacoli: saltare, passare sotto, saltare di fianco...</p> <p>.</p> <p>ED. IMMAGINE: osservare un'immagine e un quadro e porsi domande: luogo? Quando? Chi? Cosa? Sfondo?</p> <p>Ed eventualmente inventare una storia relativa all'immagina.</p> <p>Osservazioni</p> <p>PER CODING : introduzione punto croce.</p> <p>Lingua inglese: direzionalità: percorso e indicazioni in inglese, cartelli stradali, forme, e tutte le varie attività proposte anche in lingua</p>
--	--	--	--	--	--

				inglese
			OB: COMPRENDERE UNA CONSEGNA	<p>1^fase: eseguire semplici esercizi dopo avere letto e compreso in autonomia la consegna.</p> <p>ITALIANO</p> <p>ES: SOTTOLINEA solo le parole che contengono la lettera F</p> <p>CAROTA FARFALLA FORCHETTA CAFFE' AFFETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> CERCHIA le parole formate da più di 6 lettere <p>CAROTA FARFALLA FORCHETTA CAFFE' AFFETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> COLORA solo le parole che indicano qualcosa che si può mangiare <p>CAROTA FARFALLA FORCHETTA CAFFE' AFFETTO</p> <ul style="list-style-type: none"> CANCELLA il nome astratto <p>CAROTA FARFALLA FORCHETTA</p>

CAFFE' AFFETTO

- FAI una crocetta sulle parole con le doppie

CAROTA FARFALLA FORCHETTA

CAFFE' AFFETTO

MATEMATICA

- RISCRIVI I numeri in ordine crescente

123 342 109 654 558 231

- SOTTOLINEA di blu i numeri pari e di arancione i numeri dispari

123 342 109 654 558 231

- FAI un puntino accanto ai numeri maggiori di 400

123 342 109 654 558 231

- CERCHIA il numero più piccolo

123 342 109 654 558 231

			<p>STORIA –GEOGRAFIA-SCIENZE</p> <p>NEI VARI TESTI:</p> <p>ESEMPI</p> <p>SOTTOLINEA la fauna e CERCHIA la flora della montagna</p> <p>Nella cartina COLORA solo i laghi di blu</p> <p>EVIDENZIA le scoperte di questo periodo storico</p> <p>Per quanto riguarda le educazioni il percorso può essere svolto a livello orale e contribuisce all’arricchimento lessicale.</p> <p>ED.IMMAGINE</p> <p>DISEGNA in primo piano una casa, sullo sfondo dei cespugli, in alto a destra uno stormo di uccelli. COLORA con la tecnica del puntinismo la casa, con diverse sfumature di verde i cespugli.....</p> <p>ED.MOTORIA</p> <p>Con gli oggetti in visione:</p> <p>ES: SCAVALCARE l’ostacolo, SALTARE A PIEDI UNITI nei cerchi, ARRAMPICARSI sulla spalliera, ROTOLARE sul materasso.</p>
--	--	--	---

ED.MUSICALE

RIPETERE 3 volte un ritmo ascoltato.

2^ fase: proposte di testi a livelli

LIVELLO 1: testo integrale con domande chiuse o aperte

LIVELLO 2: testo presentato in sequenze (es: 10 righe) e domande relative alla singola parte.

LIVELLO 3: testo semplificato, supportato da immagini e domande di comprensione ogni poche righe.

PROPOSTE:

- Creare più momenti dedicati alla lettura in tutte le discipline.
- Confronto sul metodo di studio nelle varie discipline in modo da utilizzare una metodologia comune.
- Ascolto di un libro letto dall'insegnante della prima ora ogni mattina.

Classe quinta

<u>Oggetto di apprendimento</u>	<u>CONTENUTI</u>	<u>DISCIPLINE</u>	<u>ATTIVITA'/ METODOLOGIE</u>	<u>ATTIVITA'</u>
<u>Concetti spaziali</u>	Approfondire e sviluppare il concetto di direzionalità.	Tutte	-piano cartesiano - coordinate geografiche: meridiani, paralleli e reticolo geografico - aggettivi e pronomi dimostrativi - orienteering -Clil (reticolo geografico in inglese) CODING attraverso il reticolo o il robottino. Giochi come TRIS, SCACCHI, DAMA, LABIRINTO, gioco della battaglia navale.. Lettura di un'immagine: individuare la provenienza della luce; produzione di	

			<p>un'immagine: ombreggiare, colorare con il chiaro-scuro data una fonte di luce.</p> <p>Danza vista come GEOMETRIA DINAMICA: la relazione tra sé, gli altri e lo spazio circostante che crea figure in continuo movimento (la componente spaziale é caratterizzata dalla direzione, dall'estensione, dal livello e dal percorso)</p> <p>Lettura di spartiti convenzionali (note sul pentagramma) e non convenzionali (body percussion)</p>	
<p><u>INDICATORI logici e temporali</u></p>	<p>Iniziare a verbalizzare e scrivere utilizzando i connettivi logici e temporali.</p> <p>-Utilizzo di connettivi logici (quindi, perciò, perché, dunque, di conseguenza, pertanto, ossia, ovvero, cioè, siccome, sebbene, poiché, ma, siccome, infatti, o,</p>	<p>Tutte</p>	<p>Racconti gialli per allenare al pensiero logico e deduttivo, fare ipotesi, trovare indizi... -lettura, analisi e produzione di brevi racconti gialli, -visione film “ Assasino sull'Orient Express”</p> <p>Caccia al tesoro (tramite applicazioni come Genially o</p>	<p>Italiano: la Cronaca e le 5 W+ H questions. Inglese: 5 W + H questions; la nascita della Union Jack.</p> <p>È il principio dello stile giornalismo che punta sulla cronaca dei fatti. Nella regola delle 5 W si trovano le domande necessarie per capire i concetti base di un fatto, un evento.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chi (Who): soggetto al centro della notizia. ● Cosa (What): azione svolta dalla

	<p>e, oppure)</p> <p>-Utilizzo di connettivi temporali che indicano sequenzialità e contemporaneità</p> <p>-anteriorità:</p> <p>prima, in precedenza, qualche giorno fa, allora, anticamente, una volta, a quei tempi, proprio allora</p> <p>- contemporaneità:</p> <p>ora, adesso, mentre, nel frattempo, intanto che, a questo punto, in questo momento, in questo istante, immediatamente, subito, appena.</p> <p>-posteriorità:</p> <p>alla fine, successivamente, dopo molto tempo, dopo vari anni, poi, in seguito, quindi.</p>	<p>fisiche...)</p> <p>-Descrivere la procedura di semplici esperimenti scientifici fatti in classe → diagramma di flusso, mappa, testo.</p> <p>-Descrivere la procedura per costruire semplici manufatti realizzati in classe → diagramma di flusso, mappa, testo.</p> <p>-Scrivere le regole di un gioco praticato in palestra → diagramma di flusso, mappa, testo.</p> <p>- La ciclicità (la circolazione del sangue, il sistema solare e i suoi moti, ciclo lunare), costruzione e coloritura di mandala.</p> <p>DANZA: muovere il corpo (azioni che avvengono PRIMA/DOPO/CONTEMPORANEAMENTE/</p>	<p>persona.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Quando (When): indica il periodo, il giorno e l'ora. ● Dove (Where): dove avviene il fatto compiuto? ● Perché (Why): motivazione dell'azione svolta. ● Come (How): come si sono svolti i fatti <p>Matematica: problemi con due domande con diagramma di flusso per argomentare i passaggi per lo svolgimento e la soluzione..</p> <p>Geografia: lettura carta geo-storica.</p> <p>ED.Civica: Lo stemma della Repubblica Italiana: spiegazione del perché dei vari simboli dello stemma.</p> <p>Motoria: Orienteering: relazionare verbalmente o per iscritto l'attività svolta.</p> <p>Storia: La nascita dello Stato Italiano.</p> <p>Arte: la Guernica di Picasso.</p> <p>Religione: La Shoah o gli Incontri per la Pace.</p> <p>Musica: danza</p>
--	---	--	---

			<p>LENTE/VELOCI) inserendosi in una precisa struttura ritmica</p> <p>-STRUTTURA A “CANONE” con voci e/o corpo e/o strumenti é una forma musicale (con una struttura ciclica e ripetitiva) in cui la melodia si sovrappone in “tempi” diversi.</p>	
<p><u>QUANTIFICATORI</u></p>		<p>Musica Matematica Arte Tecnologia e Informatica</p>	<p>-Trasformare i suoni e i silenzi lunghi in simboli convenzionali di DURATA (semibreve, minima, semiminima, crome e relative pause) Le frazioni $2\square=2/4$ $3\square=3/4$ $4\square=4/4$ come quantificatori temporale del sistema binario. Attività di musica d’insieme seguendo spartiti convenzionali e non. - attività con le frazioni lavorando con i numeri - Il metro quadrato: partendo da un foglio bianco costruire il decimetro quadrato con</p>	<p>Musica: la durata . Italiano: Uso corretto di aggettivi e pronomi numerali ordinali, cardinali, frazionari... Inglese: numeri ordinali, data, i negozi, chiedere il prezzo. Creazione di attività di role play e sviluppo delle abilità di speaking Matematica: percentuale, sconto, interesse. Arte: colori primari, secondari e complementari su fogli a quadri di 1 cm per la costruzione del metro quadrato</p>

			<p>righello e squadra.</p> <p>- fogli quadretti da 1 cm realizzare piastrelle da 1 dm² seguendo ritmi, motivi a scelta (colori primari, secondari, complementari, linee verticali, orizzontali, curve, spezzate, mosaici, figure...). A lavoro ultimato attraverso il Coding ricostruire la procedura del lavoro fatto per essere riprodotto da altri.</p>	
<p><u>Letture</u></p>		<p>Tutte</p>	<p>- Lettura in classe di un racconto scelto dall'insegnante e domande-stimolo per la comprensione e la descrizione degli elementi presenti nel testo (personaggi, luoghi)</p> <p>- Lettura silenziosa</p> <p>-Lettura a voce alta.</p> <p>-Lettura e comprensione di consegne e testi.</p> <p>- Lettura da parte dell'insegnante facendo domande-stimolo per fare: anticipazioni, ipotesi su come si conclude il racconto.</p> <p><i>(Cosa faresti al posto del protagonista?)</i></p>	<p>ITALIANO</p> <p>Letture di testi di varia tipologia eseguite con diverse modalità (Lettura in classe: lettura silenziosa, lettura a voce alta, lettura e comprensione, lettura da parte dell'insegnante che suggerisce alcune domande riferite al testo).</p> <p>Vengono poi individuate alcune attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● proposta di situazioni problematiche aperte, ● l'insegnante fa domande stimolo per individuare un finale diverso, ● anticipazioni e ipotesi sul finale, mettersi nei panni dell'autore e domandarsi come avrebbe potuto concludere il racconto, ● arricchimento lessicale con utilizzo di sinonimi e contrari, aggettivi

		<p><i>Al posto dell'autore avresti cambiato il finale? Come?)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - situazioni problematiche aperte (dato un testo trovare la domanda e più soluzioni) - Arricchimento lessicale con utilizzo di sinonimi e contrari di aggettivi qualificativi, verbi, nomi, omonimi, parole polisemiche; ricerca di nuovi vocaboli sul dizionario e/o un motore di ricerca. -Lettura di brevi racconti gialli e riassumere con un numero dato di parole la trama. 	<p>qualificativi, verbi...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● lettura di brevi racconti gialli <p>INGLESE</p> <p>Reading and comprehension (testi di tipologia diversa con modalità diverse di lettura (Lettura in classe: lettura silenziosa, lettura a voce alta, lettura e comprensione, lettura da parte dell'insegnante che suggerisce alcune domande riferite al testo)</p> <p>Story Telling: proposta di situazioni problematiche aperte,</p> <p>l'insegnante fa domande stimolo per individuare un finale diverso,</p> <p>anticipazioni e ipotesi sul finale, mettersi nei panni dell'autore e domandarsi come avrebbe potuto concludere il racconto,</p> <p>arricchimento lessicale con utilizzo di sinonimi e contrari, aggettivi qualificativi, verbi...</p> <p>lettura di brevi racconti Gialli (Sherlock Holmes)</p> <p>Vocabulary: cercare il significato di nuove parole (giochi per consolidare: Hang Man,</p>
--	--	--	--

				<p>Bingo, giochi wordwall)</p> <p>STORIA Lettura di fonti con domande guida Lettura e spiegazione di termini specifici della disciplina</p> <p>GEOGRAFIA Curiosità sul nome di un luogo geografico Usi/ costumi/ tradizioni Lettura di vari tipi di Carte geografiche Tematiche</p> <p>MATEMATICA Individuare la domanda in un problema Costruire il testo di un problema in base ai dati Leggere e comprendere il testo di un problema</p> <p>SCIENZE Fare esperimenti e relazionare secondo il Metodo Scientifico (osservare il fenomeno, formulare domande, formulare ipotesi, fare gli esperimenti, registrare ed analizzare i dati, trarre le conclusioni)</p> <p>RELIGIONE Leggere un brano della Bibbia o dei Vangeli e comprenderne il testo Leggere un testo e ricavarne l'insegnamento morale</p> <p>ARTE Leggere =Analizzare un dipinto per scoprire l'intenzione dell'autore</p>
--	--	--	--	---

				<p>Emozioni dell'autore e degli alunni che osservano (ipotesi)</p> <p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <p>Lecture riguardanti gli Articoli della Costituzione, i Diritti dei Bambini e delle Bambine, Regole di utilizzo del web in sicurezza e prevenzione del Cyberbullismo (collegamento al Progetto Cittadinanza)</p> <p>MUSICA</p> <p>Lettura e comprensione del Libretto di un' Opera lirica</p> <p>Cercare di capire l'intenzione e lo stato d'animo dell'autore</p> <p>Ipotesi su una conclusione diversa della storia</p> <p>Lettura e comprensione del testo di una canzone</p> <p>MOTORIA</p> <p>Lettura di storie poi animate dai bambini (psicomotricità)</p> <p>Storie giocate</p> <p>Arricchimento del lessico specifico della disciplina</p> <p>Lettura e comprensione delle regole di un gioco</p>
--	--	--	--	---