I.C. 4 Bologna
prepares candidates for Cambridge English Qualifications

Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO N. 4 BOLOGNA
Via Giulio Verne, 19 - 40128 Bologna
Codice Fiscale 91201090379 - Codice Ministeriale BOIC81500C
Tel. 051-320558 - Fax 051-320960
Mail:boic81500c@istruzione.it - Pec:boic81500c@pec.istruzione.it
Web Site:http//www.ic4bologna.edu.it

aicq Associazione Italiana Cultura Qualità Emilia-Romagna

SCUOLA che promuove SALUTE in Emilia-Romagna

UNITÀ DI APPREDIMENTO 1

SPORT E BENESSERE A SCUOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA

UDA IC4 BO

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Titolo:	IMPARARE GIOCANDO…STAR BENE SI PUO'
Compito autentico / Prodotti	GIOCHI SALTI E CAPRIOLE

Competenze Chiave coinvolte	***Obiettivi o nuclei fondanti***
COMPETENZA alfabetica funzionale; ***campo d'esperienza: i discorsi e le parole***	● Ascoltare e comprendere testi orali brevi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. ● Partecipare a scambi comunicativi in circle time con compagni e insegnanti
COMPETENZA matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; ***campo d'esperienza: la conoscenza del mondo***	● Saper eseguire un percorso basato su indicazioni legate ai concetti topologici. ● Osservare ed esplorare le realtà dell'ambiente; ● verbalizzare le esperienze e i fenomeni osservati. ● Rappresentare graficamente esperienze vissute e semplici fenomeni osservati.
COMPETENZA multilinguistica; ***campo d'esperienza: i discorsi e le parole***	● riconoscere comprendere ed eseguire semplici comandi
COMPETENZA personale, sociale e capacità di imparare ad imparare ***campi d'esperienza: tutti***	● Condividere esperienze e giochi utilizzando materiali e risorse comuni. ● Affrontare gradualmente i conflitti con e senza l'aiuto di un adulto. ● Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità. Consolidare la fiducia nelle proprie capacità di comunicazione.
COMPETENZA in materia di consapevolezza ed espressioni culturali ***campo d'esperienza: immagini, suoni e colori***	● Consolidare la conoscenza dello schema corporeo. ● Esprimersi e comunicare attraverso il corpo, il movimento. ● Saper riprodurre sequenze sonore con la voce, il corpo e con materiale di vario tipo. ● Associare ritmo diverso al diverso movimento del corpo (andatura, battito di mani, ecc..) ● Esprimere e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. ● Esprimere le proprie emozioni attraverso il linguaggio del corpo ed il gioco.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
COMPETENZA digitale ***campi d'esperienza: tutti***	● Imparare a condividere un gioco. ● Utilizzare un ambiente di apprendimento flessibile e innovativo che coniuga creatività, manualità e promozione dell'interesse al pensiero computazionale e alla robotica. ● Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie. ● Sviluppare e creare contenuti in semplici formati digitali.
Abilità	***Conoscenze***
● Comprendere semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ● Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa). ● Interagire in una conversazione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta. ● Interagire in giochi di movimento.	● Ascolto e comprensione di semplici consegne e spiegazioni. ● Scambi comunicativi attivi nel rispetto dei turni di parola.
● comprendere semplici parole in lingua inglese.	● Lessico di base su argomenti di vita quotidiana attraverso canzoni e filastrocche.
● Riconoscere semplici situazioni problematiche ed individuare strategie di soluzione. ● Raccogliere, organizzare e rappresentare dati attraverso tabelle a doppia entrata. ● Riconoscere e distinguere animali, frutti e piante e denominarne alcune parti.	● Le situazioni problematiche: ● discussione in circle time ● formulazione di ipotesi (brainstorming) ● ricerca-azione ● Rappresentazione grafica ● Procedimento risolutivo ● esplorazione degli habitat di animali e piante
● Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici e mappe di spazi noti. ● Sviluppare la capacità di comprendere i rapporti temporali come prima e dopo.	● I percorsi. ● I punti di riferimento. ● Le coordinate geografiche. ● I percorsi disegnati su carta ● Gli indicatori temporali ● La durata delle azioni
● Utilizzare il corpo per comunicare i propri sentimenti.	● Il rispetto del proprio corpo.

<table>
<tr><th colspan="3">UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM</th></tr>
<tr><td colspan="2">Eseguire in modo adeguato schemi motori statici e dinamici.
Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.
Riconoscere l’importanza di collaborare con gli altri per una finalità comune.
Accettare vittorie e sconfitte nei giochi di squadra.
Usare voce, strumenti, movimenti e gesti per riprodurre e sperimentare eventi e giochi sonoro-musicali.</td><td>Le parti del corpo.
Gli schemi motori.
Le regole dei giochi.
Il senso di responsabilità.
La collaborazione.
Brani musicali.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Conoscere e utilizzare software didattici per lo sviluppo dei prerequisiti.</td><td>Semplici software e programmi che promuovono abilità di prescrittura, prelettura e precalcolo attraverso giochi di memoria, logica e attenzione.</td></tr>
<tr><td>Destinatari</td><td colspan="2">Gli alunni della scuola dell’infanzia dell’Istituto Comprensivo n. 4 di Bologna</td></tr>
<tr><td>Periodo
Tempi o durata</td><td colspan="2">da gennaio a maggio</td></tr>
<tr><td>Fasi di applicazione
(attività)</td><td colspan="2">Si partirà dalla presentazione ai bambini dell’albo illustrato “Pandino cosa fa” per farli familiarizzare con un linguaggio legato al corpo e al movimento. Il protagonista imita con il corpo gli oggetti quotidiani: fiore, trottola, aereo e banana. Questa lettura interattiva è volta a stimolare nei bambini la conoscenza del linguaggio corporeo, problem solving, basi di linguaggio verbale e non verbale, fino ad arrivare alle esperienze concrete per introdurre il concetto di "benessere" e "salute":
Spiegare ai bambini perché è importante fare attività fisica per il corpo e la mente.
Conoscere il corpo umano attraverso il movimento.
Consolidare il sé corporeo
Favorire la relazione positiva con l’altro</td></tr>
</table>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Attività degli studenti	Le attività progettate per i bambini saranno improntate all' apprendimento collaborativo; ci si avvarrà del lavoro di gruppo, in coppie e del tutoraggio. Le attività progettate sono: ● **Giochi di squadra**: Giochi come "passa il cerchio", "la battaglia della carta"o "caccia al tesoro" che stimolano il lavoro di squadra e la velocità. ● **Percorsi motori**: Creare un percorso con ostacoli (salti, corsa, scivoli) che i bambini devono superare. Ogni bambino dovrà percorrere il circuito. ● **Giochi di rilassamento**: Dopo una breve attività fisica, i bambini possono partecipare a giochi di rilassamento, come "respira come un fiore" (respirazione profonda, inspirando ed espirando lentamente) o "la farfalla" (movimento lento e leggero per rilassare i muscoli). ● **Ascolto musicale**: Musica tranquilla e attività di distensione, come sedersi in cerchio e concentrarsi sul respiro.
Metodologia	Le metodologie che verranno utilizzate saranno il Circle Time, Peer Education, Problem solving e cooperative learning. Nelle attività progettate i bambini, attraverso il gioco, saranno costruttori attivi del proprio sapere in un'ottica di ricerca e sperimentazione sul campo delle proprie potenzialità corporee.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Attività di accompagnamento e di supporto dei docenti per l'inclusione	Le metodologie didattiche inclusive che verranno messe in atto saranno Cooperative Learning, l'uso assistito di tecnologie,l'uso di materiali messi a disposizione. Queste strategie aiuteranno a soddisfare le esigenze diverse dei bambini e delle bambine per : ● Creare un gruppo coeso e collaborativo ● ampio uso di supporti multimediali, con audio e video a supporto dei singoli incontri. ● apprendimento collaborativo; ● lavoro di gruppo o in coppie; ● tutoraggio; ● apprendimento attraverso la scoperta; ● organizzazione del tempo in fasi;
Risorse Interne esterne Strumenti, mezzi, materiali	Le risorse umane che saranno impiegate sono quelle degli insegnanti abbinati alle sezioni e di operatori esperti del territorio che operano da tempo nell'istituto. I materiali che verranno utilizzati sono presenti nella palestra oltre ad alcune strumentazioni digitali presenti a scuola. Tali **risorse** saranno i **mezzi** operativi per raggiungere gli obiettivi prefissati. I bisogni formativi dei bambini e competenze professionali degli insegnanti saranno il punto di partenza di ogni intervento didattico. Verranno messi a disposizione dei bambini i seguenti materiali: ● Coni, cerchi, palloni e altro materiale per i percorsi motori. ● materiale psicomotorio. ● Carta, colori e pennarelli per i disegni. ● Musica rilassante.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM		
Valutazione o autovalutazione (docenti)	Punti di forza Per i bambini il movimento è un'attività privilegiata ed è riconosciuta la sua profonda relazione con il benessere del corpo. Gli obiettivi prioritari sono: ● consapevolezza e cura del proprio corpo ● riconoscimento dell'importanza del rilassamento e della sua alternanza con le attività di movimento.	Punti per migliorare Tale unità di apprendimento è orientata alla promozione di competenze chiave legate al concetto di vittoria/sconfitta, rispetto delle regole e accettazione della diversità, in un contesto di gioco per poi saperle trasferire nel contesto sociale.
Valutazione o autovalutazione (alunni)	Punti di forza	Punti per migliorare
Note:	I bambini, attraverso le attività proposte sperimenteranno il sé corporeo riconoscendone i limiti e i punti di forza nella relazione con gli altri in un'ottica di confronto e rispetto della diversità.	

FASI NELLO SPECIFICO

Fasi	Attività	Metodologia	Attività di accompagnamento e di inclusione	Periodo Tempi Durata	Evidenze per la Valutazione
Fase 1: Esplorazione e scoperta	**1) Leggiamo Pandino:** Lettura interattiva dell'albo illustrato "Pandino cosa fa" volto all'esplorazione delle diverse parti del corpo **2) Il corpo in movimento:** esplorazione delle diverse parti del corpo e del corpo in movimento. **2) L'energia del cibo:** conversazione sull'importanza di una sana alimentazione.	Learning by doing,circle - time	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	Gennaio e Febbario	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante.

Fase 2: **Progettazione e costruzione**	**1)Giochi allo specchio:** i bambini a coppie imitano i movimenti dei compagni con attenzione alla specularità. **2) Costruiamo un percorso motorio:** progettazione e realizzazione di un percorso motorio utilizzando materiali di recupero. **3)"Giochi digitali per il movimento"**: utilizzo di app o software educativi per creare giochi interattivi che promuovano l'attività fisica.	Learning by doing, lavoro a coppie e a piccolo gruppo	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	marzo	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante.
Fase 3 **Azione e movimento**	**1)balliamo con Pandino**: riproduzione delle proposte di Pandino combinando i movimenti alla musica **2)"lettere in movimento**"riproduzione delle lettere dell'alfabetocon il corpo sul pavimento dovo averle osservate alla LIM.	Problem solving, attività di gruppo.	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	Aprile	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante.
Fase 4 **Riflessione e condivisione**	**1) Il gioco dell'oca:** creazione di un gioco dell'oca a misura di bambino che riassume i concetti chiave dell'unità (sport, movimento e alimentazione). **2)La giornata del benessere:** organizzazione di una lezione aperta legata al benessere e all'alimentazione con giochi e merenda condivisa con le famiglie.	Peer education, compito di realtà, attività individuali.	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	Maggio e Giugno	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante. Autovalutazioni degli studenti.

SCUOLA PRIMARIA - CLASSI PRIME E SECONDE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Titolo:	IMPARARE GIOCANDO…STAR BENE SI PUO'
Compito autentico / Prodotti	Giornata dello sport "Felici di giocare".

Competenze Chiave coinvolte	***Obiettivi o nuclei fondanti***
COMPETENZA alfabetica funzionale;	Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
COMPETENZA matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;	● Riesce a risolvere facili problemi in vari ambiti di contenuto. ● Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce. rappresentazioni (tabelle e grafici) ● Riconosce, osserva e descrive le principali caratteristiche e trasformazioni significative degli esseri viventi e non viventi.
COMPETENZA multilinguistica;	Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante
COMPETENZA personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	● Utilizza il linguaggio della geografia per realizzare semplici schizzi cartografici, mappe e percorsi. ● Ordina eventi in sequenza utilizzando gli indicatori temporali. ● Esprimere con il corpo la propria esperienza per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
COMPETENZA in materia di consapevolezza ed espressioni culturali	● L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori. ● Inizia a sperimentare alcune esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport. ● Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. ● Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
COMPETENZA digitale	● Creazione di contenuti digitali
Abilità	***Conoscenze***
● Comprendere semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ● Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa). ● Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. ● Interagire in giochi di movimento.	● Ascolto e comprensione di consegne e spiegazioni. ● Strategie essenziali dell'ascolto attivo per identificare vari tipi di messaggi ed esposizioni e riconoscerne l'intento comunicativo. ● Scambi comunicativi attivi nel rispetto dei turni di parola.
● Eseguire semplici istruzioni e messaggi in lingua inglese.	● Lessico e semplici strutture linguistiche inglesi.
● Riconoscere semplici situazioni problematiche ed individuare strategie di soluzione. ● Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli con opportuni grafici. ● Riconoscere e distinguere animali, frutti e piante e denominarne le parti.	● Le situazioni problematiche: ● lettura e analisi del testo . ● individuazione dei dati e della domanda . ● Rappresentazione grafica. ● Procedimento risolutivo ● Formulazione della risposta. ● Rappresentazioni grafiche: tabelle, istogrammi. Eventi certi, possibili e impossibili. ● Animali (habitat, nutrizione, riproduzione...) Il ciclo vitale.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
● Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici e mappe di spazi noti. ● Rilevare i rapporti di successione e contemporaneità tra azioni e situazioni.	● I percorsi. ● I punti di riferimento. ● Le coordinate geografiche. ● I percorsi disegnati su carta ● Gli indicatori temporali ● La durata delle azioni
● Utilizzare il corpo per comunicare i propri sentimenti. ●	● Il rispetto del proprio corpo.
● Eseguire in modo adeguato schemi motori statici e dinamici. ● Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole. ● Riconoscere l'importanza di collaborare con gli altri per una finalità comune. ● Accettare vittorie e sconfitte nei giochi di squadra. ● Usare voce, strumenti, movimenti e gesti per riprodurre e sperimentare eventi e giochi sonoro-musicali.	● Le parti del corpo. ● Gli schemi motori. ● Le regole dei giochi. ● Il senso di responsabilità. ● La collaborazione. ● Brani musicali.
● Conoscere e utilizzare con una guida semplici software didattici e imparare a inserire i comandi in ordine	● Semplici software e programmi di scrittura computazionale utilizzando blocchi logici di programmazione

Destinatari	Gli alunni delle classi prime e seconde dell'Istituto Comprensivo n. 4 di Bologna
Periodo ***Tempi o durata***	Tutto l'anno scolastico
Fasi di applicazione *(attività)*	Si partirà dai prerequisiti teorici e pratici da consolidare (conoscenza del linguaggio corporeo, *problem solving*, basi di linguaggio verbale e non verbale), fino ad arrivare alle esperienze concrete per introdurre il concetto di "benessere" e "salute": ● Spiegare ai bambini perché è importante fare attività fisica per il corpo e la mente. ● Conoscere il corpo umano attraverso il movimento.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Attività degli studenti	Le attività progettate per gli studenti saranno improntate all' apprendimento collaborativo; ci si avvarrà del lavoro di gruppo o in coppie o del tutoraggio. Le attività progettate sono: ● **Giochi di squadra**: Giochi come "passa il cerchio" o "palla prigioniera", che stimolano il lavoro di squadra e la velocità. ● **Percorsi motori**: Creare un percorso con ostacoli (salti, corsa, scivoli) che i bambini devono superare. Ogni bambino dovrà percorrere il circuito e poi fare una riflessione su come si è sentito prima e dopo l'attività. ● **Giochi di rilassamento**: Dopo una breve attività fisica, i bambini possono partecipare a giochi di rilassamento, come "respira come un fiore" (respirazione profonda, inspirando ed espirando lentamente) o "la farfalla" (movimento lento e leggero per rilassare i muscoli). ● **Ascolto musicale**: Musica tranquilla e attività di distensione, come sedersi in cerchio e concentrarsi sul respiro. ● **Software Scratch:** realizzazione di percorsi a tema, in modalità storytelling, su tematiche inerenti gli argomenti curricolari.
Metodologia	Le metodologie che verranno utilizzate saranno il Circle Time, Peer Education, Problem solving. Nelle attiità progettate i bambini impareranno con maggiore facilità e in maniera più consistente se mediano il sapere tramite il fare, se non si limitano ad ascoltare quanto comunicato dall'insegnante ma compartecipano alla costruzione della propria cultura, in un'ottica di ricerca,sperimentando sul campo, avvalendosi nell'esercizio di tale attività di strumenti appositi messi a loro disposizione e di luoghi-spazi specializzati.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Attività di accompagnamento e di supporto dei docenti per l'inclusione	Le metodologie didattiche inclusive che verranno messe in atto saranno Cooperative Learning, l'uso assistito di tecnologie,l'uso di materiali messi a disposizione. Queste strategie aiuteranno a soddisfare le esigenze diverse degli studenti per : ● Creare un gruppo/classe coeso e collaborativo ● ampio uso di supporti multimediali, con audio e video a supporto della lezione. ● apprendimento collaborativo; ● lavoro di gruppo o in coppie; ● tutoraggio; ● apprendimento attraverso la scoperta; ● organizzazione del tempo in fasi; ● uso di strumenti didattici intermedi; ● utilizzo di tecnologie, software e risorse informatiche specifiche.
Risorse Interne esterne Strumenti, mezzi, materiali	Le risorse umane che saranno impiegate sono quelle degli insegnanti abbinati alla classe e di operatori esperti del territorio che operano da tempo nell'istituto. I materiali che verranno utilizzati sono presenti nella palestra, a scuola e nell'atelier digitale. Tali **risorse** saranno i **mezzi** operativi per raggiungere gli obiettivi prefissati. I bisogni formativi degli alunni e competenze professionali degli insegnanti saranno il punto di partenza di ogni intervento didattico. Verranno messi a disposizione dei bambini i seguenti materiali: ● Coni, cerchi, palloni e altro materiale per i percorsi motori. ● Carta, colori e pennarelli per i disegni. ● Snack sani (opzionale). ● Musica rilassante.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM		
Valutazione o autovalutazione (docenti)	Punti di forza Per i bambini il movimento è un'attività privilegiata ed è riconosciuta la profonda relazione tra educazione motoria-fisica e sportiva e benessere della persona. Aiutarli a comprendere l'importanza del rilassamento e del recupero ,per promuovere un'attività di respirazione e concentrazione, sarà un obiettivo fondamentale.	Punti per migliorare L'unità di apprendimento per le scienze motorie si dovrebbe legare in modo più stretto al concetto di vittoria, sconfitta e *fair play* in un contesto di gioco. Ci si potrebbe orientare su competenze chiave come il praticare attivamente i valori sportivi, rispettare le regole e l'ambiente di gioco, saper accettare vittoria e sconfitta, trasferire i valori nella vita di tutti i giorni e consolidare una capacità di comunicazione più efficace.
Valutazione o autovalutazione (alunni)	Punti di forza	Punti per migliorare
Note:	L'alunno al termine dello svolgimento di questa Unità Didattica svilupperà modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto della diversità, di confronto responsabile e di dialogo.	

FASI NELLO SPECIFICO

Fasi	**Attività** *(cosa fa lo studente)*	**Metodologia** *(cosa fa il docente)*	**Attività di accompagnamento e di inclusione**	**Periodo Tempi Durata**	**Evidenze per la Valutazione**
Il punto di partenza saranno i prerequisiti teorici e pratici da consolidare (conoscenza del linguaggio	Giochi di squadra. Percorsi motori. Giochi di rilassamento. Ascolto di brani musicali	Le metodologie didattiche inclusive che verranno messe in atto saranno Cooperative Learning, l'uso di	La progettazione attuerà la didattica in base alle caratteristiche , alle abilità e ai bisogni del singolo allievo per stimolare collaborazione ,relazioni efficaci e rispettare le emozioni di ogni studente..	L'UDA si svolgerà lungo tutto l'anno scolastico: da settembre a maggio	Si valuterà come il movimento e le abitudini sane potranno influire sul benessere degli alunni e conseguentemente sulla capacità di concentrazione e sugli apprendimenti progettazione, collaborazione, efficacia e, infine, relazioni ed emozioni.

corporeo, *problem solving*, basi di linguaggio verbale e non verbale), fino ad arrivare alle esperienze concrete per introdurre il concetto di "benessere" e "salute":		tecnologie assistito,l'uso di materiali messi a disposizione.			

SCUOLA PRIMARIA CLASSI TERZE QUARTE E QUINTE

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Titolo:	IMPARARE GIOCANDO…STAR BENE SI PUO'
Compito autentico / Prodotti	Giornata dello sport "Felici di giocare".

Competenze Chiave coinvolte	***Obiettivi o nuclei fondanti***
COMPETENZA alfabetica funzionale;	Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
COMPETENZA matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;	L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà. Descrive il procedimento e riconosce strategie di risoluzione diverse dalla propria. Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri. Rappresenta relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizza le rappresentazioni per ricavare informazioni. Riconosce la correlazione tra i diversi organi e apparati come sistema complesso. Riconosce l'importanza di attuare adeguati comportamenti per la cura della propria salute. Riconosce il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico, e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutari.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
COMPETENZA multilinguistica;	L'alunno svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni. L'alunno interagisce nel gioco. L'alunno comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. L'alunno individua alcuni rapporti tra elementi culturali e forme linguistiche.
COMPETENZA personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (storia, geografia)	Riconosce la durata, la successione, la contemporaneità e la ciclicità dei fenomeni temporali. Conosce, utilizza i punti di riferimento convenzionali per orientarsi nello spazio vissuto, grafico e cartografico.
COMPETENZA in materia di consapevolezza ed espressioni culturali (arte, musica, motoria)	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per rielaborare col corpo e in modo creativo le immagini. L'alunno utilizza le conoscenze le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Esplora diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
COMPETENZA digitale	Utilizza il pensiero computazionale per riprodurre e creare, attraverso contenuti digitali, percorsi, giochi di movimento. Utilizza le più comuni tecnologie e dispositivi per svolgere compiti, acquisire informazioni, monitorare l'attività motoria e potenziare le proprie capacità comunicative.
COMPETENZA Competenza in materia di cittadinanza	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.
Abilità	***Conoscenze***
● Comprendere istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ● Comprendere il tema e le informazioni di un'esposizione (diretta o trasmessa). ● Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. ● Interagire in giochi di movimento.	● Ascolto e comprensione di consegne e spiegazioni. ● Strategie dell'ascolto attivo per identificare vari tipi di messaggi ed esposizioni e riconoscerne l'intento comunicativo. ● Scambi comunicativi attivi nel rispetto dei turni di parola.
● Eseguire istruzioni e messaggi in lingua inglese.	● Lessico e strutture linguistiche inglesi.
● Riconoscere situazioni problematiche ed individuare strategie di soluzione. ● Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli con opportuni grafici e tabelle anche con l'uso di strumentazioni digitali. ● Riconoscere e distinguere gli apparati del corpo umano e le loro funzioni ● Riconoscere buone pratiche per uno stile di vita sano.	● Le situazioni problematiche: ● Individuazione dei dati e della domanda . ● Rappresentazione grafica. ● Procedimento risolutivo. ● Formulazione della risposta. ● Rappresentazioni grafiche: tabelle, istogrammi. Eventi certi, possibili e impossibili.
● Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici e mappe di spazi noti e non noti con l'utilizzo anche di strumentazioni tecnologiche. ● Rilevare i rapporti di successione e contemporaneità tra azioni e situazioni.	● I percorsi. ● I punti di riferimento. ● Le coordinate geografiche. ● I percorsi disegnati su carta ● Gli indicatori temporali ● La durata delle azioni

<table>
<tr><th colspan="3">UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM</th></tr>
<tr><td colspan="2">Eseguire in modo adeguato schemi motori statici e dinamici.
Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.
Riconoscere l’importanza di collaborare con gli altri per una finalità comune.
Accettare vittorie e sconfitte nei giochi di squadra.
Usare voce, strumenti, movimenti e gesti per riprodurre e sperimentare eventi e giochi sonoro-musicali.</td><td>Le parti del corpo.
Gli schemi motori.
Le regole dei giochi.
Il senso di responsabilità.
La collaborazione.
Brani musicali.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Conoscere e utilizzare con una guida software didattici e imparare a inserire i comandi in ordine</td><td>Software e programmi di scrittura computazionale utilizzando blocchi logici di programmazione</td></tr>
<tr><td>Destinatari</td><td colspan="2">Gli alunni delle classi terze, quarte e quinte dell’Istituto Comprensivo n. 4 di Bologna</td></tr>
<tr><td>Periodo
Tempi o durata</td><td colspan="2">Tutto l’anno scolastico</td></tr>
<tr><td>Fasi di applicazione
(attività)</td><td colspan="2">Si partirà dai prerequisiti teorici e pratici da consolidare (conoscenza del linguaggio corporeo, problem solving, basi di linguaggio verbale e non verbale), fino ad arrivare alle esperienze concrete per introdurre il concetto di "benessere" e "salute":
Spiegare ai bambini perché è importante fare attività fisica per il corpo e la mente.
Conoscere il corpo umano attraverso il movimento.</td></tr>
</table>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Attività degli studenti	Le attività progettate per gli studenti saranno improntate all' apprendimento collaborativo; ci si avvarrà del lavoro di gruppo o in coppia o del tutoraggio. Le attività progettate sono: ● **Giochi di squadra**: Giochi come "palla al re" o "palla libera tutti", che stimolano il lavoro di squadra e la velocità. ● **Percorsi motori**: Creare un percorso con ostacoli (salti, corsa, arrampicata) che i bambini devono superare. Ogni bambino dovrà percorrere il circuito e poi fare una riflessione su come si è sentito prima e dopo l'attività. ● **Giochi di rilassamento**: Dopo una breve attività fisica, i bambini possono partecipare a giochi di rilassamento, come "respira come una bolla" (respirazione profonda, inspirando ed espirando lentamente) o "la candela" (movimento lento e leggero per rilassare i muscoli). ● **Ascolto musicale**: Musica tranquilla e attività di distensione, come sedersi in cerchio e concentrarsi sul respiro; attività legate allo yoga. ● **Software di programmazione computazionale:** realizzazione di percorsi a tema, in modalità storytelling, su tematiche inerenti gli argomenti curricolari, anche utilizzando la robotica educativa.
Metodologia	Le metodologie che verranno utilizzate saranno il Circle Time, Peer Education, Problem solving, learning by doing. Nelle attività progettate i bambini costruiranno attivamente la propria conoscenza, cooperando e sperimentando sul campo.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Attività di accompagnamento e di supporto dei docenti per l'inclusione	Le metodologie didattiche inclusive che verranno messe in atto saranno Cooperative Learning, l'uso assistito di tecnologie, l'uso di materiali messi a disposizione. Queste strategie aiuteranno a soddisfare le esigenze diverse degli studenti per: ● consolidare la collaborazione e la coesione nel gruppo/classe; ● ampio uso di supporti multimediali, con audio e video a supporto della lezione; ● apprendimento collaborativo; ● lavoro di gruppo o in coppie; ● peer tutoring; ● apprendimento attraverso la scoperta; ● organizzazione del tempo in fasi; ● utilizzo di tecnologie, software e risorse informatiche specifiche.
Risorse Interne esterne Strumenti, mezzi, materiali	Le attività saranno condotte dai docenti assegnati alle classi e da eventuali esperti. I materiali che verranno utilizzati sono presenti nella palestra, a scuola e nell'atelier digitale. I bisogni formativi degli alunni e le competenze professionali degli insegnanti saranno il punto di partenza di ogni intervento didattico. Verranno messi a disposizione dei bambini i seguenti materiali: ● Coni, cerchi, palloni, casacche e altro materiale per i percorsi motori. ● Carta, colori e pennarelli per i disegni. ● Musica. ● Strumentazioni digitali.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM		
Valutazione o autovalutazione (docenti)	Punti di forza Accrescere la consapevolezza che l'educazione motoria possa agevolare le pratiche didattiche curriculari, migliorando l'aspetto dell'attenzione e della concentrazione.	Punti per migliorare Percepire l'educazione motoria come un vero e proprio ponte che collega diverse aree del sapere, offrendo ai bambini opportunità uniche di apprendimento e crescita. L'educazione motoria, infatti, coinvolge aspetti cognitivi, emotivi e sociali, che si intrecciano con altre discipline in modo sinergico.
Valutazione o autovalutazione (alunni)	Punti di forza Per i bambini il movimento è un'attività privilegiata ed è riconosciuta la profonda relazione tra educazione motoria-fisica e sportiva e benessere della persona. Aiutarli a comprendere l'importanza del rilassamento e del recupero, per promuovere un'attività di respirazione e concentrazione, sarà un obiettivo fondamentale.	Punti per migliorare L'unità di apprendimento per le scienze motorie si dovrebbe legare in modo più stretto al concetto di vittoria, sconfitta e *fair play* in un contesto di gioco. Ci si potrebbe orientare su competenze chiave come il praticare attivamente i valori sportivi, rispettare le regole e l'ambiente di gioco, saper accettare vittoria e sconfitta, trasferire i valori nella vita di tutti i giorni e consolidare una capacità di comunicazione più efficace.
Note:	L'educazione motoria è un'opportunità preziosa per arricchire il percorso educativo dei nostri studenti. Lavorando insieme, possiamo trasformare questa disciplina in un'esperienza coinvolgente, significativa e interdisciplinare, che contribuisca allo sviluppo armonico dei bambini e alla loro crescita come cittadini consapevoli e attivi.	

FASI NELLO SPECIFICO

Fasi	**Attività** *(cosa fa lo studente)*	**Metodologia** *(cosa fa il docente)*	**Attività di accompagnamento e di inclusione**	**Periodo Tempi Durata**	**Evidenze per la Valutazione**
Fase 1: Esplorazione e scoperta	**1)Il corpo in movimento:** esplorazione delle diverse parti del corpo e delle loro funzioni durante l'attività fisica. **2) Il cuore in azione:** misurazione del battito cardiaco prima, durante e dopo l'esercizio fisico, e analisi dei dati raccolti. **3) L'energia del cibo:** discussione sull'importanza di una sana alimentazione per fornire energia al corpo.	Learning by doing,circle - time	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	Settembre, Ottobre e Novembre	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante. Autovalutazioni degli studenti.
Fase 2: **Progettazione e costruzione**	**1) Costruiamo un percorso motorio:** progettazione e realizzazione di un percorso a ostacoli utilizzando materiali di recupero. **2)La macchina del movimento:** creazione di un dispositivo semplice per misurare la distanza o la velocità (es. un nastro metrico artigianale, un	Learning by doing, problem solving, lavoro in piccolo gruppo.	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	Dicembre e Gennaio	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante. Autovalutazioni degli studenti.

	cronometro). **3)"Giochi digitali per il movimento"**: utilizzo di app o software educativi per creare giochi interattivi che promuovano l'attività fisica.				
Fase 3 **Azione e movimento**	**1)"Danza e ritmo"**: creazione di coreografie che combinano movimento, musica e ritmo. **2)"Geometria in movimento**": giochi e attività che utilizzano forme geometriche per esplorare lo spazio e il movimento (es. percorsi geometrici, staffette con forme). **3)"Statistiche sportive"**: raccolta e analisi di dati sulle prestazioni sportive (es. punteggi, tempi) utilizzando grafici e tabelle.	Problem solving, attività di gruppo.	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	Febbraio Marzo Aprile	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante. Autovalutazioni degli studenti.
Fase 4 **Riflessione e condivisione**	**1) Il gioco del benessere:** creazione di un gioco da tavolo o di carte che riassuma i concetti chiave dell'unità (sport, alimentazione, regole). **2)La giornata del benessere:** organizzazione di	Peer education, compito di realtà, attività individuali.	Adattamento delle attività per garantire la partecipazione di tutti, valorizzando le diversità.	Maggio e Giugno	Lavori pratici e progetti. Osservazioni dirette dell'insegnante. Autovalutazioni degli studenti.

	un evento sportivo e di una merenda sana, coinvolgendo l'intera classe o la scuola. **3)Il diario del movimento:** realizzazione di un diario personale in cui annotare le proprie esperienze, emozioni e riflessioni sull'attività fisica e il benessere.				

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Titolo:	IMPARARE GIOCANDO…STAR BENE SI PUO'
Compito autentico / Prodotti	Giornata dello sport "Fair-play".

Competenze Chiave coinvolte	***Obiettivi o nuclei fondanti***
COMPETENZA alfabetica funzionale;	Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.
COMPETENZA matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;	Riesce a risolvere facili problemi in vari ambiti di contenuto. Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce. rappresentazioni (tabelle e grafici) Riconosce, osserva e descrive le principali caratteristiche e trasformazioni significative degli esseri viventi e non viventi.
COMPETENZA multilinguistica;	Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante
COMPETENZA personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Utilizza il linguaggio della geografia per realizzare semplici schizzi cartografici, mappe e percorsi. Ordina eventi in sequenza utilizzando gli indicatori temporali.
COMPETENZA in materia di consapevolezza ed espressioni culturali	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori. Inizia a sperimentare alcune esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. Articola combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.
COMPETENZA digitale	Creazione di contenuti digitali

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
COMPETENZA imprenditoriale	Collaborare Lavorare per obbiettivi
Abilità	***Conoscenze***
● Comprendere semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. ● Comprendere il tema e le informazioni essenziali di un'esposizione (diretta o trasmessa). ● Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi. ● Interagire in giochi di movimento.	● Ascolto e comprensione di consegne e spiegazioni. ● Strategie essenziali dell'ascolto attivo per identificare vari tipi di messaggi ed esposizioni e riconoscerne l'intento comunicativo. ● Scambi comunicativi attivi nel rispetto dei turni di parola.
● Eseguire semplici istruzioni e messaggi in lingua inglese.	● Lessico e semplici strutture linguistiche inglesi.
● Riconoscere semplici situazioni problematiche ed individuare strategie di soluzione. ● Raccogliere dati, organizzarli e rappresentarli con opportuni grafici. ● Riconoscere e distinguere animali, frutti e piante e denominarne le parti.	● Le situazioni problematiche: ● lettura e analisi del testo . ● individuazione dei dati e della domanda . ● Rappresentazione grafica. ● Procedimento risolutivo ● Formulazione della risposta. ● Rappresentazioni grafiche: tabelle, istogrammi. Eventi certi, possibili e impossibili. ● Animali (habitat, nutrizione, riproduzione...) Il ciclo vitale.
● Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento utilizzando gli indicatori topologici e mappe di spazi noti. ● Rilevare i rapporti di successione e contemporaneità tra azioni e situazioni.	● I percorsi. ● I punti di riferimento. ● Le coordinate geografiche. ● I percorsi disegnati su carta ● Gli indicatori temporali ● La durata delle azioni
● Eseguire in modo adeguato schemi motori statici e dinamici. ● Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole. ● Riconoscere l'importanza di collaborare con gli altri per una finalità comune. ● Accettare vittorie e sconfitte nei giochi di squadra. ● Usare voce, strumenti, movimenti e gesti per riprodurre e sperimentare eventi e giochi sonoro-musicali.	● Le parti del corpo. ● Gli schemi motori. ● Le regole dei giochi. ● Il senso di responsabilità. ● La collaborazione. ● Brani musicali.
● Conoscere e utilizzare con una guida semplici software didattici e imparare a inserire i comandi in ordine	● Semplici software e programmi di scrittura computazionale utilizzando blocchi logici di programmazione

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM	
Destinatari	Gli alunni delle classi prime,seconde e terze della Scuola Secondaria di Primo Grado dell'Istituto Comprensivo n. 4 di Bologna
Periodo ***Tempi o durata***	Tutto l'anno scolastico
Fasi di applicazione *(attività)*	Si partirà dai prerequisiti teorici e pratici da consolidare (conoscenza del linguaggio corporeo, *problem solving*, basi di linguaggio verbale e non verbale), da essere classe ad essere squadra, fino ad arrivare alle esperienze concrete per introdurre il concetto di "benessere" e "salute"
Attività degli studenti	Le attività progettate per gli studenti saranno improntate all' apprendimento collaborativo; ci si avvarrà del lavoro di gruppo. Le attività progettate sono: ● **Facciamo squadra**: fondamentali delle discipline sportive e costruzione del gioco di squadra a tappe con sovrannumeri e numeri ridotti. ● **Rally matematico**: problem solving a squadre. ● **Abbiamo i numeri!**: elaborazione statistica dei dati rilevati durante il gioco ● **Il canone musicale**: studio e realizzazione di un brano a canone che coinvolga tutta la classe. ● **Pause attive**: attività strutturate di pausa all'interno dell'orario scolastico
Metodologia	Le metodologie che verranno utilizzate saranno il Circle Time, Peer Education, Problem solving, varie strutture di Cooperative Learning. Sarà dato adeguato spazio ai momenti di autovalutazione e valutazione tra pari, in modo da potenziare le competenze metacognitive degli studenti sui propri processi di apprendimento.

<table>
<tr><th colspan="3">UNITÀ DI APPRENDIMENTO IN OTTICA STEAM</th></tr>
<tr><td>Attività di accompagnamento e di supporto dei docenti per l'inclusione</td><td colspan="2">Le metodologie didattiche inclusive che verranno messe in atto saranno Cooperative Learning, l'uso di strumenti compensativi, anche digitali, metodologie peer to peer. In caso non fosse possibile includere tutti gli studenti nell'interezza dell'attività, saranno comunque previste fasi che permettano la partecipazione attiva di tutti gli studenti, compresi quelli con significative disabilità motorie, anche attraverso la definizione di ruoli.</td></tr>
<tr><td>Risorse
Interne esterne
Strumenti, mezzi, materiali</td><td colspan="2">Le risorse umane che saranno impiegate sono quelle degli insegnanti abbinati alla classe e di operatori esperti del territorio che operano da tempo nell'istituto. I materiali che verranno utilizzati sono presenti nella palestra, a scuola e nell'atelier digitale.
Nel caso di specifiche attività quali il Torneo Fair Play, si usufruisce di positive sinergie consolidate negli anni con altri soggetti socialmente attivi sul territorio.
Tali risorse saranno i mezzi operativi per raggiungere gli obiettivi prefissati.

Verranno messi a disposizione degli studenti i seguenti materiali:
Grandi attrezzi: canestri ,rete da pallavolo, porte calcio. Piccoli attrezzi: palloni basket, calcio, pallavolo, dischi frisbee
magliette personalizzate di squadra autoprodotte
Carta, colori e pennarelli per i disegni.
Snack sani (opzionale).
"Scatola del Rally" - materiali per l'approccio laboratoriale alla matematica
PC e Tablet.</td></tr>
<tr><td>Valutazione o autovalutazione (docenti)</td><td>Punti di forza
Creare un'immagine positiva di sé e dei propri processi di apprendimento è un obiettivo fondamentale da conseguire al termine del primo ciclo; consolidarlo nella proiezione del proprio contributo al successo del gruppo rende questa consapevolezza più solida e organica.</td><td>Punti per migliorare
Mindfulness: concentrarsi sul momento presente durante l'attività, prestando attenzione alle sensazioni del corpo.
Consapevolezza del valore positivo dell'errore e analisi della sconfitta.</td></tr>
<tr><td>Valutazione o autovalutazione (alunni)</td><td>Punti di forza</td><td>Punti per migliorare</td></tr>
<tr><td>Note:</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

FASI NELLO SPECIFICO

FACCIAMO SQUADRA

Fasi	**Attività** *(cosa fa lo studente)*	**Metodologia** *(cosa fa il docente)*	**Attività di accompagnamento e di inclusione**	**Periodo Tempi Durata**	**Evidenze per la Valutazione**
classi prime	giochi di squadra propedeutici agli sport	creare momenti di rielaborazione sui momenti di gioco sottolineando " il rispetto delle regole e l'aspetto collaborativo "	. Attraverso l'utilizzo di vari giochi a squadre (palla avvelenata, bandiera genovese,palla Re, roverino,) Gli studenti valutano la lealtà e la collaborazione	40 minuti all' interno di ogni lezione di Ed.Fisica per tutto l'anno	si gioisce insieme e si cade insieme
classi seconde	gli sport di squadra facilitati (riducendo il numero nelle squadra) Collaborazioni a due e a tre	come essere costruttivi : non criticare! Saper perdere	Avviamento alla fase di gioco nel calcio,basket, pallavolo,frisbee,calcio. migliorare la comunicazione durante la fase di gioco Auto analisi a fine partita …no alibi! "Il cerchio a fine partita"	40 minuti all' interno di ogni lezione di Ed.Fisica per tutto l'anno	autovalutazione e strategie per migliorarsi
classi terze	sport di squadra vissuti in squadre omogenee e fortemente eterogenee	come migliorare la fiducia in se stessi e come dare fiducia agli altri durante il gioco	La partita inclusiva. analisi dell'errore per crescere, il capitano, il TimeOut	40 minuti all' interno di ogni lezione di Ed.Fisica per tutto l'anno	le statistiche nello sport di squadra che aiutano a crescere

PAUSE ATTIVE

Fasi	**Attività** *(cosa fa lo studente)*	**Metodologia** *(cosa fa il docente)*	**Attività di accompagnamento e di inclusione**	**Periodo Tempi Durata**	**Evidenze per la Valutazione**

Fase 1	Riscaldamento: comprendenti esercizi di mobilizzazione dei principali cingoli (spalle, bacino, ginocchia, caviglie, collo) e coordinazione /equilibrio	Gli insegnanti stessi gestiscono l'intervento in classe assieme ad alunne/e durante l'orario scolastico, in cui si eseguono semplici esercizi fisici.		1-2 minuti	Percezione della stanchezza e della necessità di interrompere l'attività cerebrale con movimenti semplici di riscaldamento
Fase 2	esercizi ad alta intensità e di attivazione/ rinforzo/postura	lavorare sull'esecuzione di movimenti che raggiungono intensità variabili e più elevate seguiti da un recupero attivo.	possibilità di assegnare un ruolo di peer-educator ad alunni particolarmente motivati per attività in coppia	3 minuti	Attenzione alle indicazioni sull'attività per applicarle correttamente al proprio corpo. Rendersi conto della variazione del controllo del corpo nei diversi esercizi
Fase 3	Pause per rilassarsi comprendenti esercizi per la postura, la percezione corporea e il controllo del respiro	esercizi incentrati sul rilassamento e la percezione corporea e sul controllo del respiro. Questi esercizi possono essere eseguiti da seduti al banco oppure in piedi.	Lo specchio al buio: due alunni/e stanno di fronte l'uno all'altro, si prendono per mano e chiudono gli occhi. Un bambino fa un movimento e guida l'altro durante tutto il movimento, come uno specchio. Il movimento richiesto deve essere lento e rilassante.	1-2 minuti	Percezione dello sforzo effettuato e necessità di defaticamento controllata

ABBIAMO I NUMERI!

Fasi	**Attività** *(cosa fa lo studente)*	**Metodologia** *(cosa fa il docente)*	**Attività di accompagnamento e di inclusione**	**Periodo Tempi Durata**	**Evidenze per la Valutazione**
Fase 1 .introduzione al tema	Ascolta una breve spiegazione sul ruolo dei numeri e sulla statistica, e partecipa a una discussione guidata.	Presenta il tema con esempi pratici, utilizza domande stimolo e materiali visivi.	Favorisce l'ascolto attivo, utilizza supporti visivi e adattamenti per bisogni speciali.	1 h	Partecipazione attiva, capacità di riformulare concetti, interesse mostrato.
Fase 2 Raccolta dati	Partecipa a un gioco in cui raccoglie dati (ad esempio, Fairplay).	Guida l'attività, fornisce istruzioni chiare, supporta i gruppi con bisogni speciali.	Assistenza personalizzata, gruppi di lavoro eterogenei, supporto individuale.	1 ora	Dati raccolti correttamente, collaborazione tra studenti, inclusione.
Fase 3 Elaborazione dati	Inserisce i dati raccolti in tabelle e calcola medie, frequenze, percentuali	Spiega come compilare tabelle e calcolare statistiche di base, utilizza esempi pratici.	Supporto nella comprensione delle operazioni, strumenti semplificati se necessario.	1 ora	Tabelle compilate correttamente, comprensione delle operazioni statistiche.
4. Analisi e interpretazione	Interpreta i risultati, discute le tendenze e le conclusioni con i compagni.	Facilita il confronto tra i dati, stimola il pensiero critico e la discussione.	Promuove il rispetto delle opinioni, coinvolge studenti con bisogni speciali.	1 ora	Capacità di analizzare i dati, partecipazione alle discussioni.
5.Presentazione dei risultati	Presenta i risultati al gruppo, usando grafici o schede illustrate.	Supporta la creazione di presentazioni semplici, incoraggia l'espressione orale.	Favorisce l'espressione di tutti, utilizzo di supporti visivi e tecnologie.	1 ora	Presentazioni chiare, coinvolgimento di tutti gli studenti.

IL CANONE MUSICALE

Fasi	**Attività** *(cosa fa lo studente)*	**Metodologia** *(cosa fa il docente)*	**Attività di accompagnamento e di inclusione**	**Periodo Tempi Durata**	**Evidenze per la Valutazione**
Fase 1	Ascolta, prende appunti, è chiamato a rielaborare i concetti principali	Illustra, anche con supporti digitali ed esempi, che cosa è il canone,	Differenziazione delle consegne, Materiali semplificati	Primo quadrimestre 4 h	Quiz rapidi, anche su supporto digitale, dei principali elementi teorici

		contestualizzando i vari utilizzi nella storia.			
Fase 2	Ascolta i brani, in coppie o gruppi effettua collegamenti e confronti, anche con strutture corali già note	Seleziona una rosa di brani per l'ascolto, guida l'ascolto	Eventuali supporti per l'ascolto, domande guidate per focalizzare i passaggi più significativi	Primo quadrimestre 4 h	analisi del brano, domande aperte e chiuse sui principali elementi del brano
Fase 3	Elabora nel gruppo classe la modalità di scelta del brano da studiare, studia il brano, esegue prove, si autovaluta	Seleziona i brani tra cui gli studenti sceglieranno, assegna le voci ai vari gruppi di studenti, guida le prove, facilita l'autovalutazione	Assegnazione delle parti che tenga conto dei punti di forza e debolezza di tutti gli studenti.	Primo quadrimestre 6 h	compito di realtà: esecuzione del brano, con possibile performance pubblica.

RALLY MATEMATICO

Fasi	**Attività** *(cosa fa lo studente)*	**Metodologia** *(cosa fa il docente)*	**Attività di accompagnamento e di inclusione**	**Periodo Tempi Durata**	**Evidenze per la Valutazione**
Fase 1		Il docente di matematica organizza date, tempi e fasi della gara di istituto confrontandosi con i colleghi di materia	.	Mese di settembre	
Fase 2 (Organizzazione generale delle attività di allenamento)	Gli studenti coadiuvano il docente nella scelta dei componenti dei gruppi e nell'assegnazione dei ruoli all'interno dei gruppi.	Il docente di matematica stabilisce la composizione dei gruppi (di norma piccoli gruppi - massimo 4 componenti - eterogenei al	Il docente assegna, consultandosi con gli alunni, ruoli di responsabilità per tutti gli alunni all'interno dei singoli gruppi	settembre-inizio ottobre	Per acquisire le informazioni necessarie a una efficace organizzazione dell' attività cooperativa, il docente si avvale di una valutazione di tipo diagnostico, volta ad accertare i livelli di competenze conoscenze e abilità di ognuno dei suoi

		loro interno ed omogenei tra loro) e stabilisce la scansione temporale delle sessioni di problem solving.	(controllore del tempo , controllore del volume, lettore, moderatore, disegnatore, relatore)		alunni. Egli /essa ricorre a tal fine anche a forme di autovalutazione da parte degli alunni.
Fase 3 Preparazione delle singole attività di allenamento	Gli alunni si autoorganizzano unendo i banchi e suddividendosi nei vari gruppi	Il docente di matematica accede alla banca del Rally, per scegliere i problemi da sottoporre alla classe basandosi anche sulle necessità didattiche (introduzione o approfondimento di specifici contenuti curricolari). Egli/essa prepara varie copie dei testi dei problemi scelti e i fogli risposta (1 per gruppo). Nei primi allenamenti il docente sottopone a tutti i gruppi lo stesso problema, per favorire il confronto e la discussione collettiva delle startegie risolutive	Il docente fornisce ad alunni non italofoni (in particolare ai nuovi arrivati in Italia) traduzioni in inglese o in altre lingue dei testi dei problemi.	Il giorno precedente ogni allenamento, i primi minuti di ogni sessione di allenamento	Il docente osserva sistematicamente e fornisce feedback immediati sulla capacità di auto-organizzazione degli alunni
Fase 4a	Gli alunni leggono	Il docente rigorosament	Il docente supervisiona e	1 ora a settimana , ‘	Il docente valuta il livello delle competenze emotive,

L'allenamento	attentamente il testo del problema, si confrontano all'interno dei singoli gruppi fino a raggiungere un accordo sulla strategia risolutiva, che deve essere unica e condivisa.. Applicano la strategia scelta fino a giungere alla soluzione,	e NON interviene nell'attività di problem solving, non guida, non suggerisce, ma osserva sistematicamente l'attività dei gruppi.	osserva sistematicamente l'attività dei gruppi,incoraggia la partecipazione di ogni alunno e aiuta a gestire eventuali conflitti. all'interno dei gruppi.	lungo tutto l'anno scolastico	sociali e di cittadinanza messe in atto dagli alunni nell'attività di problem solving, anche avvalendosi di una check list o di una rubrica di valutazione.
Fase 4b La discussione collettiva	Gli alunni confrontano le varie soluzioni e strategie emerse dall'attività nei singoli gruppi, pongono reciproche domande, chiedono ed offrono spiegazioni, riconoscono e riflettono su i loro errori strategici.	Il docente modera la discussione, pone opportune domande agli alunni per coadiuvarli nella attività di argomentazione. Tira le fila della discussione sottolineando i concetti e i fatti matematici utilizzati e chiamati in gioco durante l'attività appena conclusa	Il docente sollecita la partecipazione di tutti alla discussione, promuove l'ascolto reciproco, la riflessione critica e l'accettazione serena dell'errore.	Al termine dell'attività di problem solving o la settimana successiva, lungo tutto l'anno scolastico	Il docente valuta il livello delle competenze emotive, sociali e di cittadinanza messe in atto dagli alunni durante la dsicssione di classe,, anche avvalendosi di una check list o di una rubrica di valutazione.
Fase 5 La gara	Le classi dell'istituto, suddivise nei vari livelli, competono tra loro in una gara di soluzione di problemi organizzata in 3 prove, che si svolgono nel	I docenti del DIpartimento di matematica scelgono insieme i problemi da somministrare nelle varie prove, stabiliscono i turni di	In una cerimonia pubblica alla presenza della DIrigente dell'Istituto, i docenti gratificano tutte le classi partecipanti con piccoli gadget e		Le soluzioni sono valutate soprattutto tenendo conto del rigore del ragionamento e della chiarezza delle spiegazioni fornite.

	2° quadrimestre di ogni anno scolastico	sorveglianza, correggono collettivamente le prove, attribuiscono i punteggi alle prove delle singole classi, redigono le graduatorie intermedie e finali e proclamano le classi vincitrici.	mettono in risalto l'impegno e la partecipazione attiva di tutti.		

UDA VERTICALE D'ISTITUTO
In ottica STEAM
a.s. 2024/2025

Sezione / Classe	**COMPETENZE**	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE / CONTENUTI**	**MATERIALI**	**COMPITO DI REALTÀ (?)**
Scuola dell'infanzia	Inizia a sperimentare schemi motori di base. Individua l'importanza e il rispetto delle regole nelle situazioni di gioco, in coppia o in piccolo gruppo.	Mettere in atto schemi motori statici e dinamici sia nel gioco individuale che in quello collettivo. Collaborare con gli altri per una finalità comune.	Le parti del corpo . Gli schemi motori. Le regole dei giochi. La collaborazione.	Materiale psicomotorio Materiale di recupero Carta, colori e pennarelli per disegnare. LIM Musica rilassante.	Lezione aperta con le famiglie
Classe prima e classe seconda	Inizia a sperimentare alcune esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.	Eseguire in modo adeguato schemi motori statici e dinamici. Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole. Riconoscere l'importanza di collaborare con gli altri per una finalità comune.	Le parti del corpo. Gli schemi motori. Le regole dei giochi. Il senso di responsabilità. La collaborazione.	Coni, cerchi, palloni e altro materiale per i percorsi motori. Carta, colori e pennarelli per disegnare. Computer Musica rilassante.	Festa finale dello sport "Felici di giocare"
Classe terza,	Sperimentare esperienze che	Eseguire in modo adeguato	Le parti del corpo. Gli schemi motori.	Materiale strutturato	Festa finale dello sport

quarta e quinta primaria	permettono di maturare competenze di giocosport. Comprendere, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.	schemi motori statici, dinamici e di volo. Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole anche in situazioni complesse dove deve emergere il fair play. Riconoscere l'importanza di collaborare con gli altri per una finalità comune. -Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.	Le regole dei giochi. Il senso di responsabilità. La collaborazione.	come coni, cerchi, palloni, ostacoli e altro materiale per i percorsi motori. Materiale non strutturato: qualsiasi oggetto utile per la realizzazione degli obiettivi. Carta, colori e pennarelli per disegnare. Computer, tablet, cronometri digitali, strumenti di robotica educativa. Musica.	"Felici di giocare"
Classi prima sc. secondaria Classe seconda sc. secondaria Classe terza sc.	Collaborazione Comprensione del testo	Riconoscere situazioni problematiche ed individuare strategie di soluzione.	testi di problemi curricolo di matematica 1° ciclo	Scatola Rally Materiali di riciclo/recupero per gli striscioni del Fair Play	Gara Rally Matematico Esibizioni durante la festa della scuola

secondaria	Creatività e spitiro di iniziativa Pianificazione Pensiero critico Controllo dei risultati Problem solving Lavorare per obbiettivi Saper riconoscere ed attuare pratiche inclusive	Raccogliere organizzare e rappresentare dati collaborare e coordinare il proprio lavoro con quello degli altri Eseguire in modo adeguato schemi motori Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.	Il Fair play e il rispetto dell'avversario Rappresentazione di dati statistici Tabelle e grafici Il canone musicale Effetti dell'attività fisica sul benessere psicologico e gli apprendimenti Problemi geometrici, aritmetici, algebrici. Giochi di gruppo propedeutici allo sport di squadra Sport di squadra	Attrezzature sportive Pc e Tablet	Torneo Fair Play

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende *il documento che i docenti/formatori presentano agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione*.

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "sfidanti" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso**.**

Franca Da Re

Dimensioni e indicatori coinvolti nello svolgimento del compito gli alunni dovranno essere preparati a :
• Cooperare all'interno del gruppetto o del gruppo classe
• Avere consapevolezza del proprio lavoro(impegno, qualità dei risultati)
• Cercare informazioni
• Formulare testi differenti a seconda dei destinatari e dei contenuti
• Utilizzare le tecnologie • Selezionare le informazioni più significative da comunicare

CONSEGNA AGLI STUDENTI - SCUOLA DELL'INFANZIA

Titolo UdA: Giochi salti capriole

Cosa si chiede di fare:

FASE 1:

1. Riconoscere e comprendere semplici consegne
2. Esplorare le diverse parti del corpo
3. Conversazioni in circle time sull'importanza di una sana ed adeguata alimentazione per fornire energia al corpo

FASE 2:

1. Eseguire un percorso utilizzando materiale psicomotorio e materiale di recupero
2. Utilizzare app o software educativi per creare giochi interattivi

FASE 3:

1. Eseguire giochi di imitazione allo specchio
2. Riprodurre esercizi che combinino musica e ritmo
3. Esplorare lo spazio attraverso il corpo riproducendo la forma delle lettere dell'alfabeto

FASE 4:

1. Creare un gioco dell'oca a misura di bambino che riassuma i concetti chiave dell'unità
2. Partecipare alla lezione aperta in condivisione con le famiglie

In che modo (singoli, gruppi…): a seconda delle fasi le attività saranno svolte individualmente, a coppie o in piccolo gruppo.

Quali prodotti: disegni, percorsi motori, percorsi realizzati con la robotica didattica, gioco dell'oca e lezione aperta.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):

1. **Riconoscere le parti del corpo e comprendere quali di esse sono coinvolte nell'attività fisica**
2. **Comprende l'importanza di mangiare cibi sani per avere l'energia giusta per muoverci e crescere bene**

Tempi: Gennaio-Maggio

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…)
Materiale utilizzato per la realizzazione delle attività e risorse interne rappresentate dagli insegnanti assegnati alle sezioni ed esperti del territorio.

(Criteri di valutazione ?)

CONSEGNA AGLI STUDENTI - SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME E SECONDE

Titolo UdA : IMPARARE GIOCANDO…STAR BENE SI PUO'

Cosa si chiede di fare:

- **Giochi di squadra**: Giochi come "passa il cerchio" o "palla prigioniera".
- **Percorsi motori**: Creare un percorso con ostacoli (salti, corsa, scivoli) che i bambini devono superare.
- **Giochi di rilassamento**: Dopo una breve attività fisica, i bambini possono partecipare a giochi di rilassamento.

- **Ascolto musicale**: attività di ascolto di musica tranquilla e attività di distensione.
- **Software Scratch:** realizzazione di percorsi a tema, in modalità storytelling.

In che modo:

Verranno messe in atto metodologie didattiche inclusive come il Cooperative Learning, l'uso assistito di tecnologie,l'uso di materiali per soddisfare le esigenze diverse degli studenti e creare un gruppo/classe coeso e collaborativo; uso di supporti multimediali;lavoro di gruppo o in coppie;tutoraggio;apprendimento attraverso la scoperta;utilizzo di tecnologie, software e risorse informatiche specifiche.

Quali prodotti:

partecipazione alla giornata dello sport "Felici di giocare".

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti):
tutto il percorso mirerà a sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto della diversità, di confronto responsabile e di dialogo. Gli alunni interessati inizieranno a sperimentare alcune esperienze che permetteranno loro di maturare competenze di giocosport. Inoltre, applicando schemi motori elementari, articolando combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche e utilizzando gli strumenti della tecnologia informatica, arriveranno a comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Tempi:
tutto l'anno scolastico.

Risorse:

Saranno impiegate le risorse umane, rappresentate dagli insegnanti abbinati alla classe e da operatori esperti del territorio, che operano da tempo nell'istituto. Anche l'utilizzo materiali presenti nella palestra, a scuola e nell'atelier digitale saranno i **mezzi** operativi per raggiungere gli obiettivi prefissati.

(Criteri di valutazione ?):
le modalità di valutazione saranno diverse e contestualizzate all'interno delle differenti tipologie di attività progettate e realizzate durante il corso dell'anno scolastico: verrà registrato l'interesse, l'impegno, la collaborazione, lo spirito d'iniziativa, la creatività, il confronto, l'autonomia e i tempi di sviluppo su griglie di osservazione predisposte e successivamente verranno valutate le evidenze secondo i livelli di competenza riportati in rubriche valutative d'istituto, come descritto nella certificazione delle competenze del modello MIUR.

CONSEGNA AGLI STUDENTI - SCUOLA PRIMARIA CLASSI TERZE QUARTE E QUINTE

Titolo UdA: *IMPARARE GIOCANDO…STAR BENE SI PUO'*

Cosa si chiede di fare:

FASE 1:

- esplorare le diverse parti del corpo;
- misurare il battito cardiaco prima e dopo l'attività fisica;
- discutere sull'importanza di una sana e corretta alimentazione.

FASE 2:

- progettare e realizzare un percorso utilizzando anche materiali di recupero;
- creare un dispositivo semplice per misurare la distanza o la velocità;
- utilizzare app o software educativi per creare giochi interattivi.

FASE 3:

- creare coreografie ed esercizi che combinano movimento, musica e ritmo;
- esplorare lo spazio e il movimento, attraverso giochi e attività che utilizzano anche forme geometriche (es. percorsi geometrici, staffette con forme);
- raccogliere ed analizzare dati sulle prestazioni sportive (es. punteggi, tempi) utilizzando grafici e tabelle.

FASE 4:

- creare un gioco da tavolo o di carte che riassuma i concetti chiave dell'unità;
- organizzare un evento sportivo e una merenda sana;
- realizzare un diario personale in cui annotare le proprie esperienze, punti di forza e gli aspetti da migliorare.

In che modo (singoli, gruppi..): a seconda delle fasi le attività saranno svolte individualmente, a coppie o in piccolo gruppo.

Quali prodotti: disegni, percorsi motori, percorsi realizzati con la robotica didattica, grafici e tabelle, diario, creazione di un evento sportivo.

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Comprendere quali parti del nostro corpo lavorano di più quando facciamo attività fisica.
Scoprire come il nostro cuore cambia il suo modo di battere prima, durante e dopo l'esercizio.
Comprendere perché è importante mangiare cibi sani per avere l'energia giusta per muoverci e crescere bene.

Tempi: tutto l'anno scolastico.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…) : Materiale utilizzato per la realizzazione delle attività, risorse del territorio (esperti esterni delle associazioni sportive, opportunità di poter usufruire delle strutture sportive del territorio).

(Criteri di valutazione?): in fase di elaborazione.

CONSEGNA AGLI STUDENTI - SCUOLA SECONDARIA

Titolo UdA - IMPARARE GIOCANDO…STAR BENE SI PUO'

Cosa si chiede di fare - affrontare il torneo ottimizzando le risorse della classe nelle varie discipline, giocando in modo leale e sostenendo il proprio team

In che modo (singoli, gruppi..) - Gruppo classe, squadre all'interno del gruppo classe

Quali prodotti- Torneo Fair Play

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti) - Collaborare, imparare a imparare dai propri errori, coordinare i propri sforzi con quelli del gruppo, gestire le proprie emozioni nel rispetto di se e degli altri, interiorizzare il concetto del fair play

Tempi - Tutto l'anno scolastico

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…) - Attrezzature sportive, consulenza di allenatori ed esperti esterni, partecipazione a gare locali e regionali

RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO E DI PRODOTTO

Si farà riferimento alla rubrica valutativa IC4 BO a.s. 2024 - 2025