

## **ORIENTAMENTO ECOSOSTENIBILE**

DISCIPLINE COINVOLTE: **SCIENZE, MATEMATICA E GEOGRAFIA**

TRAGUARDI E OBIETTIVI:

### **L'ALUNNO**

- 1. - SVILUPPA ATTEGGIAMENTI DI CURIOSITA' E MODI DI GUARDARE IL MONDO CHE LO STIMOLANO A CERCARE SPIEGAZIONI DI QUELLO CHE VEDE SUCCEDERE**
- 2. OSSERVA E INTERPRETA LE TRASFORMAZIONI AMBIENTALI NATURALI**

STRUMENTI UTILIZZATI: **BEEBOT, RETICOLO, LIM, MATERIALE AUDIOVISIVO, MATERIALE DI CANCELLERIA, PC.**

METODOLOGIE: **ATTIVITA' LABORATORIALE IN PICCOLO GRUPPO, COOPERATIVE LEARNING, LEARNING BY DOING, PEER TUTORING, CODING, ATTIVITA' ALLA LIM.**

SETTORI DISCIPLINARI DI MAGGIORE INTERESSE: **STEAM, ARTE IMMAGINE, MUSICA, TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE.**

DESCRIZIONE ATTIVITA':

**L'ATTIVITA' E' STATA PROPOSTA ALLA CLASSE PRIMA DELL'IC DI MASERA', PLESSO DI SCUOLA PRIMARIA DI CA' MURA'.**

**LA CLASSE E' FORMATA DA 23 ALUNNI.**

**IL PERCORSO DIDATTICO PRENDE SPUNTO DALL'OBIETTIVO 4 ED IN PARTICOLARE AL PUNTO 4.7 **DELL'AGENDA 2030 PER UNO SVILUPPO SOSTENIBILE**, PER GARANTIRE UN'ISTRUZIONE DI QUALITA'INCLUSIVA ED EQUA CHE PROMUOVA DELLE OPPORTUNITA' DI APPRENDIMENTO CONTINUO PER TUTTI, TRAMITE UN'EDUCAZIONE VOLTA AD UNO SVILUPPO ED UNO STILE SOSTENIBILE.**

## COSTRUIAMO UN' APE

### Cosa serve:

- Palloncino
- Carta da giornale
- Colla vinilica
- Spillo
- Cannucce
- Pennello
- Acrilici
- Cartoncino
- Matita
- Pennarello nero
- Filo di Nylon



## APE SBADATELLA

Per concludere la mia attività, ho pensato ad un compito di realtà unendo i concetti appresi in questi mesi nelle discipline predominanti, quindi scienze, matematica e geografia.

Il tutto sarà avviato dalla filastrocca dell'ape Sbadatella, seguirà una storia e poi un reticolo.

I bambini dovranno infatti aiutare l'apetta a raggiungere il suo alveare.

### FILASTROCCA
























L'APE SBADATELLA SI È PERSA NELL'ORTO.  
LEI È UNA MIA AMICA ED IO LA VOGLIO AIUTARE.  
ORA ANDIAMO A CERCARE L'ALVEARE!  
LEI CAMMINA IN AVANTI, MA È UN ROBOT,  
IO SONO UMANO E I COMANDI GLI DO,  
FAI TRE PASSI AVANTI, POI GIRA DILÀ,  
LEI È UBBIDIENTE E MI SEGUIRÀ!  
DESTRA, SINISTRA, INDIETRO, AVANTI,  
QUESTI COMANDI SON PROPRIO TANTI!  
QUALCHE VOLTA MI CONFONDO UN PO',  
MA ALLA FINE, LO SO, CI RIUSCIRÒ!  
SE SEI UN AMICO E CI VUOI AIUTARE,  
VIENI CON NOI A PROGRAMMARE!

## COMPITO DI REALTÀ

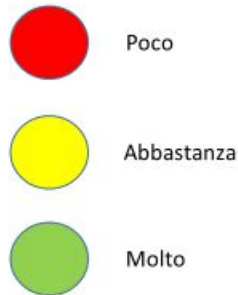
**L'ape Sbadatella si è persa e ha bisogno di essere guidata verso l'alveare. Aiutala a tornare a casa seguendo la sua storia.**

### L'ape sbadatella

C'era una volta una piccola ape che amava volare fuori dal suo alveare alla ricerca di bellissimi fiori colorati sui quali posarsi per mangiare il nettare molto dolce che si trovava dentro i fiori. Questa piccola ape, qualche volta, non stava molto attenta a dove andava. Un giorno volò su di un campo ricco di fiori di camomilla. Ne annusò il profumo e, senza accorgersene si addormentò finendo contro un albero e si fece molto male ad un'ala. Il dottore delle api le disse che per far guarire l'ala avrebbe dovuto evitare di volare per alcuni giorni e l'apetta fu molto triste quando sentì questa notizia. Stare dentro l'alveare da sola, mentre le altre api andavano a cercare il nettare, era molto noioso, così l'ape decise che avrebbe fatto una passeggiata camminando con le sue zampette. A rapidi passi uscì fuori dall'alveare, scese lungo il tronco dell'albero e finalmente si trovò nel prato. Cominciò a passeggiare tra i fili d'erba che però visti da sotto sembravano veramente alti. Molto presto l'ape si rese conto che il mondo visto dal basso era molto diverso rispetto a quello che vedeva dall'alto volando. I fili d'erba e i fiori erano così alti che non le permettevano più di vedere il tronco dell'albero dove c'era il suo alveare e improvvisamente l'ape capì che si era persa. Pensò di chiedere aiuto a delle formiche, ma erano tutte prese nel cercare da mangiare e le dicevano in fretta: "Vai di qua, vai di là!" L'apetta cammina, cammina arriva in un orto ricco di foglie d'insalata, finocchi ed erbe aromatiche. Vede degli strani insetti su di una foglia d'insalata. Chiese aiuto anche a loro, ma le dissero: "Vai su, vai giù!" La povera apetta non sapeva più cosa fare era veramente stanca. Per fortuna incontrò una saggia coccinella guardiana dell'orto che le suggerì di chiedere aiuto ai bambini che innaffiavano le piante. L'apetta corse tutta contenta dai bambini e loro accettarono di aiutarla dandole le indicazioni esatte per arrivare all'alveare.

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L

## AUTOVALUTAZIONE



## GRIGLIA DI VALUTAZIONE SCIENZE

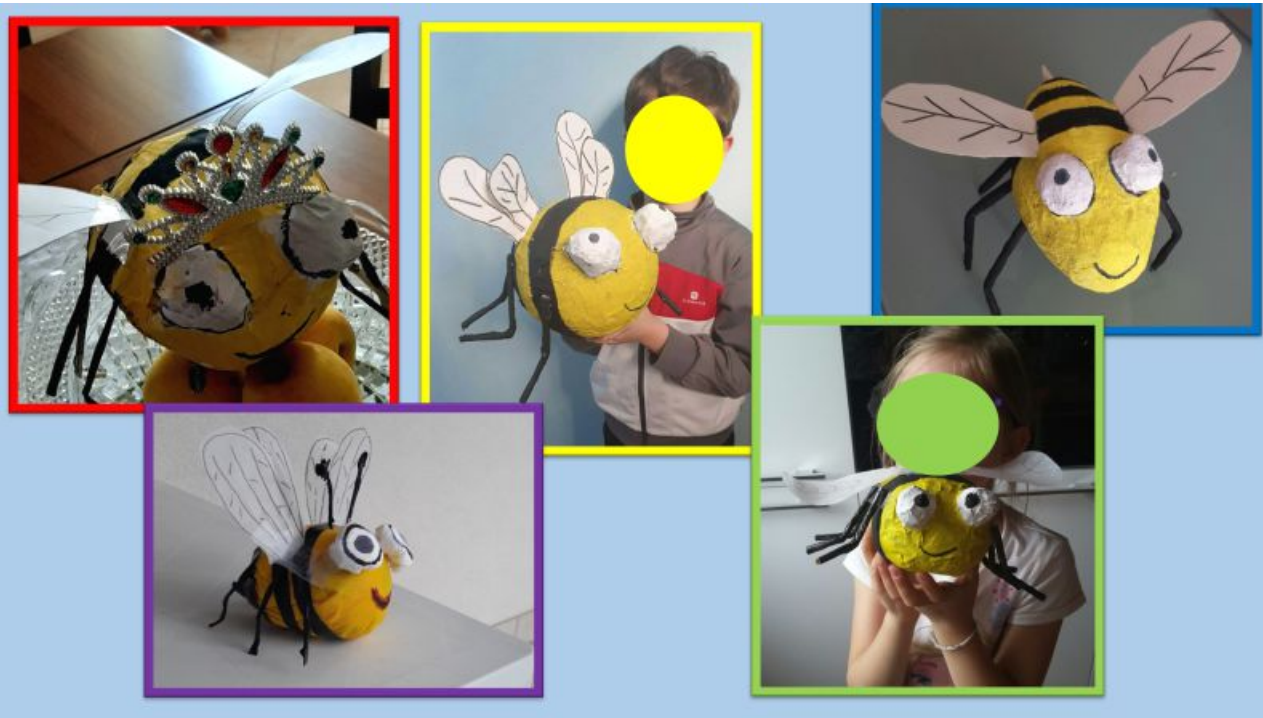
	LIVELLI DI PADRONANZA			
	1 iniziale	2 base	3 intermedio	4 avanzato
<b>ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI</b> Individuare attraverso l'interazione diretta la struttura di oggetti semplici, analizzarne qualità e proprietà, descriverli nella loro unitarietà e nelle loro parti, riconoscerne funzioni e modi d'uso	Se guidato, l'alunno individua la struttura di oggetti semplici, sa analizzarne le qualità e le proprietà. Se opportunamente guidato, descrive gli oggetti nelle loro parti.	Individua la struttura di oggetti semplici, sa analizzarne le qualità e le proprietà. Descrive gli oggetti nelle loro parti, riconoscendone le funzioni.	Individua e descrive la struttura di oggetti semplici, sa analizzarne le qualità e le proprietà. Descrive gli oggetti nella loro unitarietà e nelle loro parti, riconoscendone le funzioni.	Individua e descrive la struttura di oggetti riconoscendone le qualità, le proprietà e le funzioni.
<b>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</b> Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali naturali	Se guidato, osserva l'ambiente circostante e descrive le trasformazioni, senza tener conto di confronti tra i diversi animali presenti in natura.	Osserva l'ambiente circostante e descrive le trasformazioni, senza tener conto di confronti.	Osserva e descrive le trasformazioni ambientali naturali.	Osserva e interpreta le trasformazioni ambientali naturali

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE GEOGRAFIA

	LIVELLI DI PADRONANZA			
	1 iniziale	2 base	3 intermedio	4 avanzato
<p><b>ORIENTAMENTO</b> Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).</p> <p>-----</p> <p><b>LINGUAGGIO DELLA GEOGRAFICITÀ</b> Rappresentare oggetti e ambienti noti e tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.</p>	<p>Se guidato, l'alunno utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta.</p> <p>Se opportunamente guidato, esegue percorsi nello spazio fisico seguendo semplici istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio.</p> <p>-----</p> <p>Se guidato, si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità la propria classe.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta.</p> <p>Esegue percorsi nello spazio fisico seguendo istruzioni date dall'adulto e sul foglio; localizza oggetti nello spazio.</p> <p>---</p> <p>Si orienta negli spazi della scuola e sa rappresentare graficamente, senza tener conto di rapporti di proporzionalità la classe e la scuola.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione relativa.</p> <p>---</p> <p>Sa orientarsi negli spazi della scuola utilizzando punti di riferimento. Sa descrivere tragitti brevi individuando punti di riferimento; sa rappresentare i tragitti più semplici graficamente.</p>	<p>Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.</p> <p>---</p> <p>Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare, realizzare semplici, progettare percorsi.</p>

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE MATEMATICA

	LIVELLI DI PADRONANZA			
	1 iniziale	2 base	3 intermedio	4 avanzato
<p><b>SPAZIO E FIGURE</b> Comunicare la posizione di oggetti in uno spazio fisico, sia rispetto al soggetto sia rispetto ad altre persone e oggetti usando termini adeguati (sopra, sotto, davanti, dietro, destra, sinistra)</p> <p>-----</p> <p>Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p>	<p>Se guidato, l'alunno utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta per indicare la sua posizione</p> <p>-----</p> <p>Se guidato, si orienta negli spazi conosciuti e descrive verbalmente il percorso che si sta facendo non utilizzando punti di riferimento.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione assoluta per indicare la propria posizione.</p> <p>---</p> <p>Si orienta negli spazi conosciuti e descrive verbalmente tragitti brevi che si stanno facendo utilizzando punti di riferimento.</p>	<p>Utilizza correttamente gli organizzatori topologici vicino/lontano; sopra/sotto; destra/sinistra, avanti/dietro, rispetto alla posizione relativa per indicare la propria posizione</p> <p>---</p> <p>Sa orientarsi negli spazi utilizzando punti di riferimento. Sa descrivere verbalmente tragitti brevi individuando punti di riferimento. Dà indicazioni a qualcuno per compiere lo stesso percorso.</p>	<p>Comunica correttamente la sua posizione nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.</p> <p>---</p> <p>Esegue un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale, descrive un percorso che si sta facendo e dà le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p>





## 20 MAGGIO: LA FESTA MONDIALE DELLE API



