

Proposte per costruire unità d'apprendimento sul concetto di **SIMMETRIA** - Classi 4[^] e 5

Disciplina	Conoscenze	Abilità	Contenuti
Lingua italiana	<ul style="list-style-type: none"> Scrittura creativa 	<ul style="list-style-type: none"> Ricercare e costruire con parole, lettere o frasi, simmetrie 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere nel testo poetico rime incrociate (ABBA); es. Lorenzo De Medici "Il trionfo di Bacco e Arianna" ▪ Riconoscere nel testo poetico rime incatenate (ABA BCB CDC ...); es. Dante - canto III Inferno ▪ Produrre testi poetici utilizzando le forme poetiche conosciute
Ed. motoria	<ul style="list-style-type: none"> consolidamento schemi motori e posturali ▪ avviamento al gioco sport 	<ul style="list-style-type: none"> conoscere e riflettere sugli schemi dei giochi sportivi: per la struttura del campo e/o per lo schema del gioco 	<ul style="list-style-type: none"> giochi di equilibrio, "danza creativa", giochi di coordinazione, giochi per lanciare, per prendere, giochi di ginnastica ritmica, nuoto, ▪ Calcio, pallavolo, basket, pallamano, palla base

<p>Matematica</p>	<p>Geometria:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Analisi delle principali figure geometriche piane con riferimento alle simmetrie presenti <p>¶Riconoscimento di simmetrie, rotazioni, traslazioni</p> <p>Aritmetica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ I numeri interi relativi e la retta dei numeri <p>¶Relazioni tra numeri naturali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¶ Individuare simmetrie in oggetti e figure date evidenziandone le caratteristiche ▪ Riconoscere figure simmetriche, ruotate o traslate ▪ Operare concretamente con le figure effettuando le trasformazioni assegnate <p>¶Riconoscere la simmetria presente nella retta numerica</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la regola per costruire il triangolo di Pascal <p>¶Saper costruire il triangolo di Pascal evidenziando alcune particolari relazioni tra i numeri</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¶ Costruzione mediante ritagli e piegature di figure geometriche segnando gli assi di simmetria presenti ▪ Giochi per individuare una figura simmetrica rispetto ad una figura data (completare, correggere..) ▪ Costruzione di catene di simmetrie ▪ Costruzione di un caleidoscopio <p>¶Costruzione di ritagli con 3,6,12, 24,...assi di simmetria</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Disegni con riga e/o compasso: mandala, composizioni libere, figure regolari, asse di un angolo... ▪ Uso del geoplano, del piano quadrettato, del computer <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vedi di Enzensberger "Il mago dei numeri", ed. Einaudi capitolo "la settima notte"
<p>Scienze</p>	<p>Vedi quanto scritto per le classi 2[^] e 3[^]</p>	<p>Vedi quanto scritto per le classi 2[^] e 3[^]</p>	<ul style="list-style-type: none"> ¶ Riconoscere la struttura simmetrica dei cristalli... ▪ Le calamite e il magnetismo. Strutture simmetriche dei campi magnetici <p>¶Astronomia: simmetrie di equilibri</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le forze e le leve

Geografia	<ul style="list-style-type: none"> La rappresentazione cartografica Lo spazio fisico: il clima 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendere ed utilizzare la struttura del reticolo geografico Saper individuare le fasce climatiche e saper spiegare i motivi della loro distribuzione simmetrica rispetto all'equatore <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saper spiegare l'alternanza delle stagioni nei due emisferi e l'alternanza giorno/notte nel pianeta 	
Musica	<ul style="list-style-type: none"> i principi costruttivi dei brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> riconoscere alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale 	<ul style="list-style-type: none"> il minuetto, il rondò, il canone (legato al concetto di traslazione), il canone rovesciato (rovesciamento degli intervalli), il canone retrogrado (rovesciamento dall'ultima nota alla prima) <p>per quanto riguarda il canone , sono reperibili presso la commissione musica del circolo i seguenti brani tratti dal lavoro di Cinzia Zanon: "Kokaburra", "Il maggio è tornato", " Fra' Martino", "Tumba tumba"</p>
Arte e immagine	<ul style="list-style-type: none"> elementi di base della comunicazione iconica 	<ul style="list-style-type: none"> identificare in un testo visivo gli elementi del relativo linguaggio (linee, colori, distribuzione delle forme, ritmi, configurazioni spaziali, sequenze) <ul style="list-style-type: none"> ▪ esprimersi e comunicare utilizzando varie forme artistiche ▪ utilizzare le tecnologie multimediali 	<ul style="list-style-type: none"> analisi di opere d'arte :quadri, strutture/elementi architettonici (nella realtà o in pianta), statue, mosaici, piante di città, piastrellature <ul style="list-style-type: none"> ▪ realizzare opere d'arte utilizzando utilizzando la simmetria come fattore compositivo ▪ realizzare "mobiles" ▪ realizzare con il computer opere d'arte, utilizzando la simmetria come fattore compositivo, con figure geometriche fotografate, sequenze inventate, immagini...

Ed. motoria	<ul style="list-style-type: none">▮ consolidamento schemi motori e posturali▪ avviamento al gioco sport	.lconoscere e riflettere sugli schemi dei giochi sportivi: per la struttura del campo e/o per lo schema del gioco	<ul style="list-style-type: none">▮ giochi di equilibrio, “danza creativa”, giochi di coordinazione, giochi per lanciare, per prendere, giochi di ginnastica ritmica, nuoto,▪ Calcio, pallavolo, basket, pallamano, palla base
-------------	--	---	--