

Curriculum Information
What were the greatest achievements of the earliest civilisations?
Term 6 2022-2023
Year 4

Inglese

Leggeremo Rooftoppers di Katherine Rundell. Lavoreremo per riassumere gli eventi chiave e dedurre i sentimenti dei personaggi per sostenere la loro scrittura.

Nella nostra scrittura, scriveremo una discussione equilibrata circa se o non le tombe dovrebbero essere scavate. Vedremo come assicurarci che il nostro argomento sia equilibrato e quali avverbi frangenti possiamo usare per collegare le nostre idee.

Finiremo il termine scrivendo una descrizione del personaggio e la storia di avventura è piaciuto a Rooftoppers. Ci concentreremo sulla nostra scrittura descrittiva, usando aggettivi e frasi sostantive espanse.

Ortografia

Impareremo come scrivere le parole includendo 'sion'. Vedremo anche come usiamo gli apostrofi e le diverse ortografie degli omofoni.

Matematica

Impareremo cos'è un decimale e come aggiungere e sottrarre i decimali. Impareremo anche a conoscere il tempo, la forma e il denaro.

Scienza

Saremo in grado di costruire un semplice circuito elettrico di serie, identificando le parti di base. Osserveremo i modelli e useremo i risultati per trarre conclusioni. I bambini potranno porre domande sull'elettricità e utilizzare prove scientifiche dirette per rispondere alle loro domande.

Attraverso questo progetto, i bambini conosceranno la storia di tre delle prime civiltà antiche del mondo: l'antico Sumer, l'antico Egitto e la civiltà della Valle dell'Indo. I bambini mostreranno il loro apprendimento in una mostra alla fine del Termine 6 dove condivideranno ciò che hanno imparato con i genitori e altri gruppi di anni.

Storia/Geografia

I bambini useranno la loro conoscenza geografica per indagare perché l'antico Sumer, l'antico Egitto e la Valle dell'Indo civiltà sviluppato dove hanno fatto e come la posizione ha portato anche alla fine di ciascuno. I bambini impareranno l'ascesa, la vita, i successi e la fine finale di ogni civiltà. Queste civiltà sono un ottimo esempio di sviluppo urbano precoce, pianificazione urbana, sistema di drenaggio, approvvigionamento idrico e l'edilizia. Arte e metallurgia sono i manufatti che ci forniscono la maggior parte delle informazioni su queste civiltà.

PE

Lavoreremo per prepararci alla Giornata dello Sport praticando gli eventi a cui parteciperanno. Dopo Sports Day, continueremo a provare un sacco di attività di atletica a tema di lancio, salto e corsa. Impareremo anche a giocare diverse varianti di rounders e altri sport estivi.

Vita significativa

Conosceremo Nelson Mandela, un attivista sudafricano.

Informatica

Esploreremo il concetto di ripetizione nella programmazione utilizzando l'ambiente Scratch. Vedremo la differenza tra loop controllati dal conteggio e loop infiniti e useremo le nostre conoscenze per modificare animazioni e giochi esistenti usando la ripetizione. Progetteremo e creeremo un gioco che usa la ripetizione, applicando stadi di progettazione di programmazione dappertutto.

Musica

Svilupperemo la capacità di aggiungere una contromelodia alle canzoni basate su 'The Egyptians.' Useremo anche la loro conoscenza e comprensione del lavoro sull'ukulele per produrre una performance finale per i membri della famiglia a partecipare.

Francese

Impareremo a parlare di cibo sano e malsano. Impareremo a dire un po' in francese e ad usarlo in frasi. Conosceremo il significato del Giorno della Bastiglia.

PSHEE

Impareremo a pagare le tasse e le leggi sul matrimonio. Impareremo la differenza tra una 'sorpresa' e un 'segreto'.

RE

Impareremo come i cristiani cercano di vivere la loro vita quotidiana per riflettere gli insegnamenti di Gesù. Impareremo a conoscere gli eventi significativi all'interno della vita del cristiano, tra cui il Battesimo e la Santa Comunione.

DT

Creeremo un gioco che contiene un circuito elettrico.