

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

CLASSI:

II^a A/B/C

II^a A/B Tempo pieno

II^a A (Acuto)

Circolo Didattico Fiuggi-Acuto

Anno Scolastico 2007/2008

Insegnanti

PROGRAMMAZIONE ANNUALE CLASSI 1^a2^a3^a

Traguardi per lo Sviluppo delle Competenze al termine della Scuola Primaria

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

ITALIANO

L'alunno partecipa a scambi comunicativi con compagni e docenti (conversazione, discussione, scambi epistolari...) attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti, formulati in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

Comprende testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, di studio, ne individua il senso globale e/o le informazioni principali, utilizza strategie di lettura funzionali agli scopi.

Legge testi letterari di vario genere appartenenti alla letteratura dell'infanzia, sia a voce alta, con tono di voce espressivo, sia con lettura silenziosa e autonoma, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali.

Produce testi (di invenzione, per lo studio, per comunicare) legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre, rielabora testi manipolandoli, parafrasandoli, completandoli, trasformandoli (parafrasi e riscrittura).

Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio estrapolando dai testi scritti informazioni su un dato argomento utili per l'esposizione orale e la memorizzazione, acquisendo un primo nucleo di terminologia specifica, raccogliendo impressioni personali e/o collettive, registrando opinioni proprie o altrui.

Svolge attività esplicite di riflessione linguistica su ciò che si dice o si scrive, si ascolta o si legge, mostra di cogliere le operazioni che si fanno quando si comunica e le diverse scelte determinate dalla varietà di situazioni in cui la lingua si usa.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Ascoltare e parlare

1. Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta.
2. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
3. Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale.
4. Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico.
5. Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene.

Leggere

6. Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.
7. Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi funzionali, pratici, di intrattenimento e/o di svago.
8. Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.

Scrivere

9. Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).
10. Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare).
11. Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le fondamentali convenzioni ortografiche.

Riflettere sulla lingua

12. Compiere semplici osservazioni su testi e discorsi per rilevarne alcune regolarità.
13. Attivare semplici ricerche su parole ed espressioni presenti nei testi.
14. Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice.

LINGUA STRANIERA

L'alunno riconosce se ha o meno capito messaggi verbali orali e semplici testi scritti, chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, stabilisce relazioni tra elementi linguistico-comunicativi e culturali appartenenti alla lingua materna e alla lingua straniera.

Collabora attivamente con i compagni nella realizzazione di attività collettive o di gruppo, dimostrando interesse e fiducia verso l'altro; individua differenze culturali veicolate dalla lingua materna e dalla lingua straniera senza avere atteggiamenti di rifiuto.

Comprende frasi ed espressioni di uso frequente, relative ad ambiti familiari (ad esempio informazioni di base sulla persona e sulla famiglia, acquisti, geografia locale, lavoro).

Interagisce nel gioco e comunica in modo comprensibile e con espressioni e frasi memorizzate in scambi di informazioni semplici e di routine.

Descrive in termini semplici, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed elementi che si riferiscono a bisogni immediati.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Ricezione orale (ascolto)

1. Comprendere istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente e lentamente.

Ricezione scritta (lettura)

2. Comprendere cartoline, biglietti di auguri, brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo parole e frasi con cui si è familiarizzato oralmente.

Interazione orale

3. Interagire con un compagno per presentarsi, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.

Produzione scritta

4. Copiare e scrivere parole e semplici frasi attinenti alle attività svolte in classe.

MUSICA

L'alunno esplora, discrimina ed elabora eventi sonori dal punto di vista qualitativo, spaziale e in riferimento alla loro fonte.

Gestisce diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti

musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.

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; le trasforma in brevi forme rappresentative.

Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti.

Riconosce gli elementi linguistici costitutivi di un semplice brano musicale, sapendoli poi utilizzare anche nelle proprie prassi esecutive; sa apprezzare la valenza estetica e riconoscere il valore funzionale di ciò che si fruisce; applica varie strategie interattive e descrittive (orali, scritte, grafiche) all'ascolto di brani musicali, al fine di pervenire a una comprensione essenziale delle strutture e delle loro funzioni, e di rapportarle al contesto di cui sono espressione, mediante percorsi interdisciplinari.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

1. Usare la voce, gli strumenti, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere.
2. Eseguire in gruppo semplici brani vocali e strumentali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori.
3. Riconoscere e discriminare gli elementi di base all'interno di un brano musicale.
- 4.Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.

ARTE E IMMAGINE

L'alunno utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini statiche (quali fotografie, manifesti, opere d'arte) e messaggi in movimento (quali spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).

Utilizza le conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche, di materiali e di strumenti diversificati (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

Legge gli aspetti formali di alcune opere; apprezza opere d'arte e oggetti di artigianato provenienti da altri paesi diversi dal proprio.

Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio, e mette in atto pratiche di rispetto e salvaguardia.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Percettivo visivi

1. Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell'ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche.
2. Guardare con consapevolezza immagini statiche e in movimento descrivendo verbalmente le emozioni e le impressioni prodotte dai suoni, dai gesti e dalle espressioni dei personaggi, dalle forme, dalle luci e dai colori e altro.

Leggere

3. Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme, volume e la struttura compositiva presente nel linguaggio delle immagini e nelle opere d'arte.
4. Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici,

- le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.
5. Descrivere tutto ciò che vede in un'opera d'arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni, riflessioni.
 6. Riconoscere nel proprio ambiente i principali monumenti e beni artistico-culturali.
- Produrre*
7. Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) utilizzando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.

CORPO MOVIMENTO SPORT

L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali.

Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere e apprezzare molteplici discipline sportive. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.

Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri.

Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e a un corretto regime alimentare.

Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Il corpo e le funzioni senso-percettive

1. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente; riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).

Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

2. Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).
3. Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.
4. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.
5. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

6. Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.
7. Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

8. Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento

e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del “valore” delle regole e dell’importanza di rispettarle.

Sicurezza e prevenzione, salute e benessere

9. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.
10. Percepire e riconoscere “sensazioni di benessere” legate all’attività ludico-motoria.

AREA STORICO-GEOGRAFICA

STORIA

L'alunno conosce elementi significativi del passato del suo ambiente di vita.

Conosce gli aspetti fondamentali della preistoria, della protostoria e della storia antica.

Usa la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico.

Conosce le società studiate, come quella greca e romana, e individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.

Organizza la conoscenza, tematizzando e usando semplici categorie (alimentazione, difesa, cultura).

Produce semplici testi storici, comprende i testi storici proposti; sa usare carte geo-storiche e inizia a usare gli strumenti informatici con la guida dell’insegnante.

Sa raccontare i fatti studiati.

Riconosce le tracce storiche presenti sul territorio e comprende l’importanza del patrimonio artistico e culturale.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Organizzazione delle informazioni

1. Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l’uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo.
2. Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.

Uso dei documenti

3. Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza.
4. Ricavare da fonti di tipo diverso conoscenze semplici su momenti del passato, locali e non.

Strumenti concettuali e conoscenze

5. Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, agricoltura, ambiente, produzione, ecc.
6. Organizzare le conoscenze acquisite in quadri sociali significativi (aspetti della vita sociale, politico-istituzionale, economica, artistica, religiosa,...).
7. Individuare analogie e differenze fra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio e nel tempo (i gruppi umani preistorici, o le società di cacciatori/raccoglitori oggi esistenti).

Produzione

8. Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.

GEOGRAFIA

L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici, punti cardinali e coordinate geografiche.

Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.

Individua, conosce e descrive gli elementi caratterizzanti dei paesaggi (di montagna, collina, pianura, costieri, vulcanici, ecc.) con particolare attenzione a quelli italiani.

È in grado di conoscere e localizzare i principali "oggetti" geografici fisici (monti, fiumi, laghi,...) e antropici (città, porti e aeroporti, infrastrutture...) dell'Italia.

Utilizza il linguaggio della geo-graficità per interpretare carte geografiche e per realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche.

Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, fotografiche, artistico-letterarie).

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Orientamento

9. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.).

Carte mentali

10. Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante.

Linguaggio della geo-graficità

11. Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante.

12. Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi.

Paesaggio

13. Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.

14. Individuare gli elementi fisici e antropici che caratterizzano i vari tipi di paesaggio.

15. Conoscere e descrivere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di residenza e la propria regione.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

MATEMATICA

L'alunno sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, anche grazie a molte esperienze in contesti significativi, che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato siano utili per operare nella realtà.

Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale con i numeri naturali e sa valutare l'opportunità di ricorrere a una calcolatrice.

Percepisce e rappresenta forme, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo, utilizzando in particolare strumenti per il disegno geometrico (riga, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misura.

Utilizza rappresentazioni di dati adeguate e le sa utilizzare in situazioni significative

per ricavare informazioni.

Riconosce che gli oggetti possono apparire diversi a seconda dei punti vista.

Descrivere e classifica figure in base a caratteristiche geometriche e utilizza modelli concreti di vario tipo anche costruiti o progettati con i suoi compagni.

Affronta i problemi con strategie diverse e si rende conto che in molti casi possono ammettere più soluzioni.

Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti a un unico ambito) mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati e spiegando a parole il procedimento seguito.

Impara a costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e a sostenere le proprie tesi, grazie ad attività laboratoriali, alla discussione tra pari e alla manipolazione di modelli costruiti con i compagni.

Impara a riconoscere situazioni di incertezza e ne parla con i compagni iniziando a usare le espressioni "è più probabile", "è meno probabile" e, nei casi più semplici, dando una prima quantificazione.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Numeri

1. Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre.
2. Leggere e scrivere i numeri naturali in notazione decimale, con la consapevolezza del valore che le cifre hanno a seconda della loro posizione; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta.
3. Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo.
4. Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali.
5. Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali, rappresentarli sulla retta ed eseguire semplici addizioni e sottrazioni, anche con riferimento alle monete o ai risultati di semplici misure.

Spazio e figure

6. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).
7. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.
8. Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.
9. Disegnare figure geometriche e costruire modelli materiali anche nello spazio, utilizzando strumenti appropriati.

Relazioni, misure, dati e previsioni

10. Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
11. Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati.
12. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.
13. Misurare segmenti utilizzando sia il metro, sia unità arbitrarie e collegando le pratiche di misura alle conoscenze sui numeri e sulle operazioni.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

L'alunno ha capacità operative, progettuali e manuali, che utilizza in contesti di esperienza-conoscenza per un approccio scientifico ai fenomeni.

Fa riferimento in modo pertinente alla realtà, e in particolare all'esperienza che fa in classe, in laboratorio, sul campo, nel gioco, in famiglia, per dare supporto alle sue considerazioni e motivazione alle proprie esigenze di chiarimenti.

Impara a identificarne anche da solo gli elementi, gli eventi e le relazioni in gioco, senza banalizzare la complessità dei fatti e dei fenomeni.

Si pone domande esplicite e individua problemi significativi da indagare a partire dalla propria esperienza, dai discorsi degli altri, dai mezzi di comunicazione e dai testi letti.

Con la guida dell'insegnante e in collaborazione con i compagni, ma anche da solo, formula ipotesi e previsioni, osserva, registra, classifica, schematizza, identifica relazioni spazio/temporali, misura, utilizza concetti basati su semplici relazioni con altri concetti, argomenta, deduce, prospetta soluzioni e interpretazioni, prevede alternative, ne produce rappresentazioni grafiche e schemi di livello adeguato.

Analizza e racconta in forma chiara ciò che ha fatto e imparato.

Ha atteggiamenti di cura, che condivide con gli altri, verso l'ambiente scolastico in quanto ambiente di lavoro cooperativo e finalizzato, e di rispetto verso l'ambiente sociale e naturale, di cui conosce e apprezza il valore.

Ha cura del proprio corpo con scelte adeguate di comportamenti e di abitudini alimentari.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza di scuola primaria

Sperimentare con oggetti e materiali

1. Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro (all'aumentare di ...,aumenta o diminuisce); provocare trasformazioni variandone le modalità, e costruire storie per darne conto: "che cosa succede se...", "che cosa succede quando..."; leggere analogie nei fatti al variare delle forme e degli oggetti, riconoscendo "famiglie" di accadimenti e regolarità ("è successo come...") all'interno di campi di esperienza.

Osservare e sperimentare sul campo

2. Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi; acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità su diverse scale temporali dei fenomeni celesti (di/notte, percorsi del sole, fasi della luna, stagioni, ecc.).
3. Riconoscere i diversi elementi di un ecosistema naturale o controllato e modificato dall'intervento umano, e coglierne le prime relazioni (uscite esplorative; allevamento di piccoli animali in classe, orticelli, costruzione di reti alimentari).
4. Riconoscere la diversità dei viventi (intraspecifica e interspecifica), differenze/somiglianze tra piante, animali, altri organismi.

5. Percepire la presenza e il funzionamento degli organi interni e della loro organizzazione nei principali apparati (respirazione, movimento, articolazioni, senso della fame e della sete, ecc.) fino alla realizzazione di semplici modelli.
6. Individuare il rapporto tra strutture e funzioni negli organismi osservati/osservabili, in quanto caratteristica peculiare degli organismi viventi in stretta relazione con il loro ambiente.
7. Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo.

TECNOLOGIA

L'alunno esplora e interpreta il mondo fatto dall'uomo, individua le funzioni di un artefatto e di una semplice macchina, usa oggetti e strumenti coerentemente con le loro funzioni e ha acquisito i fondamentali principi di sicurezza.

Realizza oggetti seguendo una definita metodologia progettuale cooperando con i compagni e valutando il tipo di materiali in funzione dell'impiego.

Esamina oggetti e processi in relazione all'impatto con l'ambiente e rileva segni e simboli comunicativi analizzando i prodotti commerciali.

Rileva le trasformazioni di utensili e processi produttivi e li inquadra nelle tappe più significative della storia della umanità, osservando oggetti del passato.

È in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.

Utilizza strumenti informatici e di comunicazione in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Esplorare il mondo fatto dall'uomo

1. Distinguere, descrivere con le parole e rappresentare con disegni e schemi elementi del mondo artificiale, cogliendone le differenze per forma, materiali, funzioni e saperli collocare nel contesto d'uso riflettendo sui vantaggi che ne trae la persona che li utilizza.
2. Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.
3. Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti e relativamente a oggetti e strumenti esplorati.
4. Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni.
5. Conoscere e raccontare storie di oggetti e processi inseriti in contesti di storia personale.
6. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.

RELIGIONE

L'alunno diventa più attento alla realtà che lo circonda e si rende conto che le domande sulla vita sono indispensabili per costruire la propria identità.

Riconosce che le religioni offrono risposte significative alle domande di senso e riconosce la risposta religiosa cristiana come portatrice di significato personale e sociale nella vita di ciascuno.

Sa cogliere e interpretare i segni religiosi presenti nell'ambiente di vita, riconosce quelli di origine cristiana per favorire la conoscenza e il rispetto dell'identità religiosa cristiana, radice della cultura europea ed eredità irrinunciabile nella vita di ogni cittadino.

L'alunno impara a incontrare con rispetto chi è diverso per cultura, abitudini, religione, apprezza i valori di vita che testimonia.

Sviluppa una capacità critica aperta al confronto e al dialogo, per assumere una posizione autonoma e responsabile di fronte alle molteplici proposte culturali che la società offre.

Comprende che la proposta cristiana rappresenta un modello alternativo a quello consumistico e che il credente deve impegnarsi con scelte di coraggio a rompere gli schemi tradizionali di una società improntata unicamente sulla ricerca di un benessere materiale, per assumersi la responsabilità morale e civile sul futuro del mondo.

Obiettivi di apprendimento al termine della classe seconda della scuola primaria

Gesù di Nazaret un uomo speciale

1. Conoscere la presenza della dimensione religiosa nella vita; attraverso la riflessione sulle cose e sugli eventi dell'esperienza quotidiana, scoprire il valore della preghiera e il significato che essa assume nel rapporto con Dio.
2. Scoprire che Dio Padre creatore si prende cura delle sue creature, anche se sbagliano, e offre la garanzia di un futuro di pace.
3. Conoscere la storia della nascita di Gesù, il salvatore promesso, attraverso il racconto dei Vangeli.
4. scoprire che Gesù, con la sua vita, le sue parole, le sue opere, è venuto a perdonare e a liberare dalla paura.
5. conoscere i fatti principali della passione, morte e risurrezione di Gesù.
6. scoprire che la stessa fede in Gesù risorto, l'amore e la comunione reciproca fanno dei cristiani una sola famiglia, la Chiesa.
7. scoprire che per ogni credente in Dio esiste un luogo di culto dove poter testimoniare la propria fede.

Modalità di Verifica e di Valutazione

Gli obiettivi di apprendimento posti in esecuzione verranno verificati a cadenza bimestrale.

Le prove saranno stabilite in sede di interclasse e strutturate secondo i criteri inseriti nel POF, atti a garantirne l'oggettività.

La valutazione verrà effettuata rispettando i seguenti parametri stabiliti dal Collegio Docenti:

- 10 risposte esatte: Ottimo
- 9 risposte esatte: Distinto
- 7/8 risposte esatte: Buono
- 6 risposte esatte: Sufficiente
- 5 risposte esatte: Parziale

- 4 o meno risposte esatte: Non Sufficiente

Saranno privilegiate le seguenti tipologie di prove in quanto maggiormente rispondenti ai criteri di verificabilità oggettiva:

- Test a scelta multipla
- Test vero falso
- Individuazione di corrispondenza
- Questionario a scelta multipla
- Questionario a risposta aperta
- Testo a buchi
- Prove strutturate e non di altro tipo

Al fine di una valutazione più globale dell'alunno, che non tenga conto semplicemente delle conoscenze acquisite ma tenda a rilevarne altresì le competenze e la maturazione generale, si attuerà anche l'osservazione sistematica dei comportamenti e delle modalità espresse dagli alunni nelle situazioni apprenditive.

CLASSI SECONDE FIUGGI-ACUTO

UNITÀ DI LAVORO N°1

Tempi: 1° bimestre

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA

ITALIANO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Ascoltare e parlare</i> N°2/3	Racconto e confronto tra l'esperienza estiva e quella scolastica.	<ul style="list-style-type: none">• Racconti spontanei e su domande stimolo di esperienze vissute.• Scansione e tabulazione delle attività giornaliere in vacanza e a scuola.
<i>Leggere</i> N°7	Semplici testi narrativi, espositivi e regolativi	<ul style="list-style-type: none">• Osservazione: l'arrivo dell'autunno.• Lettura di testi di vario tipo e analisi di immagini relative al tema.
<i>Scrivere</i> N°10	Testi descrittivi riguardanti aspetti della natura, animali, persone e oggetti. Struttura degli indicatori spazio e temporali	<ul style="list-style-type: none">• Analisi di immagini relative al tema in relazione a vari ambienti.• Osservazione del comportamento di piante, persone e animali.
<i>Riflettere sulla lingua</i> N°13/14	Arricchimento lessicale. Ortografia: la divisione in sillabe, le doppie, le convenzioni ortografiche, l'accento e l'apostrofo. Riflessione linguistica: i nomi e gli articoli. Frase affermativa, negativa, esclamativa e interrogativa.	<ul style="list-style-type: none">• Rielaborazione delle regole per la conversazione e la scrittura di brevi testi.• Giochi con l'alfabeto e manipolazioni di frasi.• Riflessione su vocaboli.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno ha un'idea elementare della funzione delle singole parole e della struttura della frase semplice; conosce le funzioni e le principali caratteristiche di un testo descrittivo e produce semplici descrizioni orali e scritte.

LINGUA STRANIERA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Ascolto e interazione</i> N°1/3	Le espressioni per presentarsi e fornire dati personali (<i>hello, bye-bye, what's your name?...</i>). Il lessico sui: colori, membri della famiglia, numeri fino a dieci, giocattoli, animali, oggetti e luoghi del parco. Story " <i>Cow-boy Mike</i> ". La storia e il lessico della festa di <i>Halloween</i> .	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto e riproduzione orale di singole parole, strutture, canzoni, rime e brevi dialoghi.• Giochi sui comandi.• Giochi di ruolo.• Giochi con le <i>Flash card</i>.• Realizziamo un cartellone che racconta una storia. Disegniamo <i>Halloween</i>.
<i>Ricezione e produzione scritta</i> N°2/4	I principali saluti, i nomi dei personaggi, i simboli di <i>Halloween</i> .	<ul style="list-style-type: none">• Coloriamo e scriviamo le paroline di <i>Halloween</i>.• Disegniamo e scriviamo una breve storia.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno riconosce alcuni personaggi del libro.

L'alunno sa abbinare i colori e i numeri.

MUSICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
N°1/2/3/4	Canti individuali e di gruppo. Parametri del suono: altezza, intensità e durata.	<ul style="list-style-type: none">• Ascolto di canzoni; lettura, memorizzazione e riproduzione dei testi individualmente e in coro.

		<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni di ascolto di brani per la comprensione dei concetti di altezza, intensità e durata dei suoni
--	--	---

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno utilizza la propria voce per cantare. Conosce i concetti di altezza, durata e intensità dei suoni.

ARTE E IMMAGINE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Produrre</i> N°7	Disegni di elementi della natura in autunno.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazioni, individuali e di gruppo, di collage con materiali diversi.
<i>Leggere</i> N°3	La scala cromatica e i colori complementari.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazioni di composizioni vegetali. • Lettura di immagini.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno descrive e rappresenta elementi naturali; conosce diverse tipologie di foglie e realizza composizioni.

CORPO MOVIMENTO SPORT

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
Il movimento del corpo N°2/4	Schemi motori. Coordinate spaziali e temporali.	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi a staffetta e a squadre sulla coordinazione dinamica – generale e sulla organizzazione spazio temporale.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno coordina i movimenti motori di base e si orienta nello spazio.

AREA STORICO-GEOGRAFICA

STORIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Organizzazione delle informazioni</i> N°2	<p>Concetto di successione. Uso degli indicatori temporali. Le scansioni temporali: ieri-oggi-domani; i giorni della settimana; i mesi dell'anno; le stagioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinamento e descrizione di sequenze (prima – dopo). • Ricostruzione cronologica dei principali avvenimenti della giornata a scuola e a casa (mattina, pomeriggio,...). • Ritaglio e riordino di sequenze. • Lettura/ascolto, verifica della comprensione, divisione in “fatti”, schematizzazione in sequenza. • Ricostruzione e racconto di fatti ed eventi accaduti durante i mesi estivi. • Conversazioni, ricerca di elementi ricorrenti, ricostruzioni verbali. • Memorizzazione dei giorni della settimana, dei mesi dell'anno, delle stagioni anche attraverso filastrocche.
<i>Produzione</i> N°8	Rappresentazioni grafiche.	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro su schede. • Illustrazioni di sequenze. • Costruzione della ruota della settimana, mesi dell'anno, stagioni. • Costruzione della linea del tempo.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno si orienta nel tempo ordinando eventi in successione cronologica.

Usa correttamente gli indicatori temporali.

GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<i>Orientamento</i> N°1	Concetti topologici: sopra-sotto; aperto-chiuso; dentro-fuori; ... Posizione degli oggetti rispetto a sé e a punti di riferimento e uso degli indicatori spaziali: davanti-dietro, vicino-lontano, destra-sinistra. ... Il concetto di posizione relativa. I concetti geografici di "territorio" e "confine", "spazio interno" e "spazio esterno". Spazi privati aperti e spazi pubblici chiusi.	<ul style="list-style-type: none">• Giochi, esecuzioni di comandi.• Lavoro su schede.• Rappresentazioni grafiche.• Giochi e attività psicomotorie.• Descrizioni orali.• Muoversi assumendo posizioni diverse rispetto a un oggetto e viceversa.• Osservazione della realtà circostante per individuare diversi tipi di confine, di territori, ambienti e oggetti (lavagna, libro,...) e loro funzione.• Osservazione di spazi conosciuti (ambiente scolastico, familiare) per scoprire la funzione.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno indica la posizione di un oggetto in base a un punto di riferimento dato.

Individua in un paesaggio familiare e vissuto le sue linee caratteristiche.

Distingue un ambiente aperto da uno chiuso.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

MATEMATICA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Numeri</i> N°1/2/3</p>	<p>I numeri naturali entro il 50. Individuazione di situazioni problematiche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzione della linea dei numeri entro il 50. • Numerazioni in senso progressivo e regressivo orale e scritto. • Numerazioni per 2, per 3,... • Relazioni tra insiemi in base alla quantità degli elementi. • Acquisizione del valore posizionale delle cifre attraverso esercizi di raggruppamento, cambio, rappresentazioni e composizioni. • Associazione tra numeri espressi in lettere e in cifre. • Individuazione, rappresentazione e risoluzione di semplici situazioni problematiche con l'addizione e sottrazione. • Eseguire addizioni e sottrazioni mentalmente, sulla linea dei numeri, in colonna, in tabella. • Esercizi per la conoscenza della proprietà commutativa dell'addizione.

<p><i>Spazio e figure</i> N°6/8</p>	<p>Riconoscimento di posizioni nello spazio grafico. Individuazione, denominazione e costruzione di alcune figure geometriche piane.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzazione di oggetti nello spazio. • Organizzazione dello spazio. • Riconoscimento, in diverse situazioni, delle figure geometriche piane conosciute. • Rappresentazione grafica delle figure geometriche piane.
<p><i>Relazioni, misure, dati e previsione</i> N°1</p>	<p>Classificazioni secondo uno o più attributi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Classificazioni in base a uno o più attributi. • Riconoscimento del criterio usato per la classificazione. • Riconoscimento dell'elemento di appartenenza/non appartenenza • Comprendere l'uso di connettivi logici NON/E/O e dei quantificatori.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno ha interiorizzato il valore posizionale delle cifre fino al 50; sa eseguire addizioni e sottrazioni mentalmente, sulla linea dei numeri, in tabella e in colonna; risolve situazioni problematiche con l'addizione e la sottrazione.

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>CONTENUTI</p>	<p>ATTIVITÀ</p>
<p><i>Sperimentare con oggetti e materiali</i> N°1</p>	<p>I materiali: proprietà percettive, caratteristiche, trasformazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raccolta di oggetti comunemente presenti nelle nostre case e osserviamoli attraverso le percezioni sensoriali (legno, plastica, vetro e metallo). • Elaborazione e applicazione di criteri

		<p>semplici per mettere ordine in una raccolta di oggetti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di una semplice esperienza di trasformazione di materiali.
<p><i>L'uomo, i viventi e l'ambiente</i></p> <p>N°7</p>	<p>Le trasformazioni stagionali: l'autunno nella vita degli esseri viventi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione, rilevamento ed analisi dei cambiamenti legati alla stagione, in relazione alla vita di piante, animali e persone.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno rappresenta con il disegno; descrive e raggruppa, individuandone le proprietà, oggetti osservati; ; distingue le trasformazioni tipiche della natura.

TECNOLOGIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
<p><i>Esplorare il mondo fatto dall'uomo</i></p> <p>N°1/3</p>	<p>Il programma di videoscrittura Word e strumenti principali. Caratteristiche e funzioni di materiali d'uso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usiamo il computer per scrivere. • Usiamo gli strumenti per la formattazione del testo. • Usiamo la scrittura in modo creativo. • Confronto di proprietà e funzioni di materiali d'uso • Realizzazione di semplici esperienze di trasformazione dei materiali..

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno è in grado di descrivere e raggruppare oggetti direttamente osservati. Utilizza Word per scrivere e formattare semplici testi.

RELIGIONE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTENUTI	ATTIVITÀ
N°1a/1b/1c	Lettura libro di testo sull'amicizia. La vita di San Francesco d'Assisi. Preghiera del "Padre Nostro".	<ul style="list-style-type: none">• Conversazione proposta dall'insegnante che riesca a provocare una serie di domande sull'amicizia.• Ricerca sulla figura di San Francesco d'Assisi.• Lettura "Il paese dei 4 quarti".• Memorizzazione di poesie.• Comprensione di testi.• Compilazione di testi bucati.• Realizzazione di un cartellone su un particolare evento della vita di San Francesco.

COMPETENZE DA VERIFICARE

L'alunno capirà il valore della preghiera intesa come rapporto con Dio.